

Games Disc & Mag



11/93
DM 7,-

STRIKE COMMANDERS ZWILLINGSBRUDER

PACIFIC STRIKE

DAS SPIEL DES MONATS

PRIVATEER

DER AVATAR IM NEUEN KLEID

ULTIMA VIII

MR. ORIGIN ÜBER
ULTIMA 9 UND ULTIMA 10

**RICHARD
GARRIOTT**

C O V E R D I S K

ENERGIE-MANAGER

Ein komplettes Spiel rund
um den Umweltschutz

286er • Maus • VGA • SoundBlaster

Sollten Sie hier keine Diskette
verpackt sehen, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Computer-Händler.

WEIHNACHTEN

Oigin, Origin, Origin. Der texanische Softwaremagnat hält die Spielewelt in Atem, was natürlich in besonderem Maße für die schreibende Zunft gilt.

Nach dem ausführlichen und exklusiven Preview von Privateer in der letzten Ausgabe haben wir Origins neuestes Weltraumspektakel in den vergangenen zwei Wochen auf Herz und Nieren geprüft und einstimmig zum Spiel des Monats gewählt. Origin hat allerdings nicht nur ein Eisen im Feuer, denn buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns eine ganz außergewöhnliche Reportage von "unserem Mann in Amerika", Markus Krichel. Er hatte einen Blitzbesuch nach Austin unternommen, um allen festen Größen bei Origin ein Interview abzurufen.

Dabei ist allerdings mehr als "nur" ein kurzes Gespräch mit Richard "Lord British" Garriott und Chris Roberts herausgesprungen. Die beiden alten Hasen plauderten über die Vergangenheit und die Zukunft, stellten Ultima VIII - Pagan, Pacific Strike und die erste Missionsdiskette zum Strike Commander, die Tactical Operations, vor. Aus diesem Grund können wir Ihnen nicht nur eine außergewöhnlich interessante Gesprächsrunde bieten, sondern auch noch die ersten Bilder der fast fertigen Spitzenprodukte. Ich möchte aber kein Spielverderber sein und alles vorwegnehmen, lesen Sie selbst in unserer neuen Rubrik "Die Reportage".

Ein anderes Thema ist das Tactical Fighter Experiment. Nachdem es letzten Monat noch ganz danach aussah, daß wir diesen Flugsimulator der High-End-Klasse schon in dieser Ausgabe genau unter die Lupe nehmen könnten, trat kurz vor Redaktionsschluß das Gegenteil ein. In der Weihnachtsausgabe sollte T.F.X. aber zur Landung ansetzen. Außerdem kommen wir in diesem Monat dem Bitten vieler Leser nach, die gesamte Redaktion einmal vorzustellen. Am besten gelingt das natürlich mit Hilfe einer kurzen Charakteristik.



Die Redaktionsmitglieder von links nach rechts:

- **Markus Gurnig** spielt am liebsten Flugsimulationen, sagt aber auch zu einem rassistischen Actionspiel nicht nein, obwohl es für den PC momentan ziemlich düster auf diesem Sektor aussieht.
- **Lars Geiger** ist ein gewießer Rollenspielspezialist. Er kommt jedem Spiel auf die Schliche und findet immer wieder neue Taktiken, den Computer kräftig auszutricksen.
- **Thomas Brenner** kann sich kaum mehr von seinem CD-ROM-Laufwerk losreißen, so fasziniert ist er von diesem neuen Medium. Soundkarten gehören aber auch zu seinen Steckenpferden.
- **Thomas Boravskis** sollten Sie mittlerweile kennen. Zusammen mit mir versucht er jeden Monat, die heißesten Stories für Sie aufzu treiben, um ein möglichst interessantes PC-Spiele-Magazin zu gestalten.
- **Petra Maueröder** ist das einzige weibliche Mitglied in unserem Team. Deutschlands schönste Redakteurin spielt besonders gerne Wirtschaftssimulationen, kann sich aber auch für Adventures und Strategiespiele erwärmen.
- **Markus Islinger** ist erst vor kurzem zu uns gestoßen. Vor allem gute Jump & Run-Spiele liegen ihm am Herzen, daher auch viel leicht seine Begeisterung für Segas Mega Drive.
- **Roland Gerhard** zeigt sich seit dieser Ausgabe für die Bildredaktion verantwortlich, nachdem Michael Erlwein die Leitung unseres Multi-Format-Magazins Play Time übernommen hat.
- **Peter Freunscht** verbringt oft schlaflose Nächte vor seinem Rechner, um gut durchdachten Strategiespielen auf den Grund zu ge hen. Denkspiele reizen ihn aber auch.
- **Alexander Geltenpoth** ist ein Rollenspieler, wie er im Buche steht, hat er doch sein ausgezeichnetes Wissen durch jahrelanges Stu dium diverser Bücher und Brettspiele aufgebaut.



Oben Lars Geiger, Thomas Boravskis, Markus Islinger, Peter Freunscht, Alexander Geltenpoth, unten Markus Gurnig, Thomas Brenner, Petra Maueröder, Roland Gerhard, Oliver Menne.

INHALT

RUBRIKEN

What's Up	4
Inhalt	6
UPIoDATE	8
Inserentenverzeichnis	89
Secret Whisper - Tips & Tricks	51
Komplettlösung: Betrayal At Krondor	53
Post Script - Leserbrief	64
Anleitung Coverdisk	56
Information Coverdisk	61
Garantie Coverdisk	55
Charts	55
Coming up!	114
Impressum	114

SPIEL DES MONATS

● Privaleer	38
-------------	----

REVIEWS

Body Blows	44
Troddlers	46
Seal Team	48
Homeworld - Gateway 2	50
Starlord	68
One Step Beyond	72
Empire Deluxe für Windows	74
Wallstreet Manager	78
7 Cities Of Gold	80
Links - Innisbrook	82
Bloodstone	84
Dr. Floyd's Desktop Toys	84
Conquered Kingdoms	84
Twilight 2000	85
Wayne's World	85
When 2 Worlds War	85

Jetzt PC Games testen:
unter ☎ (09122) 6061
eine Ausgabe kostenlos.



Die ohnehin schon unerträgliche Hitze der USA wurde durch die Ereignisse im bekannten Softwarehaus weiter forciert. Die natürlich nur von Origin und seinen eigenen Spielen sein. Auf den Seiten 18 bis 19 stellen wir alles Wissenswerte über Pacific Striker - Commander - Tactical Operations und Pacific Striker - Pagan, das alle Vorgänger in den Reihen stellen soll. Darüber hinaus konnten wir Roberts und Richard Garriott ein interessantes Interview abringen, dem die beiden schillerndsten Persönlichkeiten der Softwareszene offen über ihre Vergangenheit und ihre Pläne für die nahe Zukunft erzählten.

APPLICATION

Morphing Software -
Drei Programme im Test _____ 90

CD-ROM

Internationale Funkausstellung in Berlin _____ 94
CD-ROM-Cache-Programme _____ 96
Aktuelle Shareware-CDs _____ 98

PD & SHAREWARE

Anti-Viren-Programme _____ 86
Cyber Chess _____ 87
Russian Front _____ 88
PC-Bakterie _____ 88
Megatron _____ 89

WORKSHOP

Simulationen für Fortgeschrittene - Teil 8 _____ 110

HARDWARE

TV-Blaster _____ 100
Flightstick Pro _____ 104
Pro Audio 16 _____ 106

SPECIALS

Messebericht ECTS in London _____ 14
Interview mit den Empire Deluxe Designern _____ 75
Große Leserumfrage _____ 57

REPORTAGE

Ultima VIII - Pagan _____ 19
Interview mit Richard Garriott _____ 24
Pacific Strike _____ 28
Tactical Operations _____ 32
Interview mit Chris Roberts _____ 34

GEWINNSPIELE

10x Revell Motor Stars _____ 8
20x Competition Pro Limited Edition _____ 10
Große Leserumfrage mit Gewinnspiel _____ 57
5x Empire Deluxe mit Widmung _____ 77



68 Mit dem Starlord schickt MicroProse ein weiteres Spitzenprodukt in den Kampf um die Gunst des Kunden. Der futuristische Aristokrat hält sich dabei wacker und braucht sich vor den Konkurrenzprodukten auf keinen Fall zu verstecken.



78 Lang angekündigt, endlich da: Der Wallstreet Manager. Dabei präsentiert sich Interplays Management-Schule komplett in Deutsch und mit feiner Super VGA-Darstellung. Ob das allerdings ausreicht, um eine begehrte Führungsposition einzunehmen, lesen Sie auf Seite 78.



106 Media Vision ist allen Soundkarten-Experten bestimmt ein Begriff. Jetzt startet der Hardwarehersteller einen erneuten Angriff auf die begierige PC-Hörerschaft. Kennzeichen: unverschämte günstiger Preis, sagenhafter Klang und hohe Kompatibilität.

UPDATE

von Thomas Barovskis,
Oliver Menne
und Thorsten Szomeitat

Dynamics Competition

Limitierte Auflage

Der Competition PRO von Dynamics dient Benutzern aller Systeme bereits seit zehn Jahren als robuster Weggefährte durch Dungeons, Luftkämpfe und Plattformen. Das zehnjährige Jubiläum ihres millionenfach verkauften Joysticks ist für Dynamics ein Grund zum Feiern: Unter den Leser der PC Games verlost der Hersteller jeweils fünf Exemplare der drei Sticks aus ihrer PC-Reihe. Der Competition Pro (der weiße im Bild) ist durch seinen analogen Aufbau ideal geeignet für alle Flug- und Rennspiele. Der Joystick ist in gut sortierten Ladengeschäften für DM 79,90, seine beiden digitalen Kollegen für jeweils DM 69,90 erhältlich. Wer sein Glück versuchen möchte, schreibt eine Postkarte an:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort "Competition Pro PC"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Revell Competition

Wer macht das Rennen?

Der Modellbauexperte Revell hat sich mittlerweile auch auf dem Sektor CD-ROM einen Namen gemacht, handelt es sich doch bei "Build & Race Revell Motor Stars" um eine der wenigen CDs, die dieses neue Medium voll ausnutzen (Review PC Games 10/93). Diesen Monat möchte Revell unter den Lesern der PC Games zehn Exemplare ihres aktuellen Produkts verlosen, wobei natürlich eine kleine Frage beantwortet werden muß:

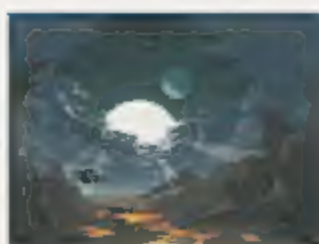
Welche Modelle können bei "Build & Race" erstellt werden?

- a) Flugzeugmodelle
- b) Schiffmodelle
- c) Automodelle

Ihre Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Revell
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

P.S.: Wer von den "Motor Stars" bereits begeistert war, wird sich sicherlich darüber freuen, daß Revell bald einen Nachfolger auf den Markt bringt. Der Name: "Muscle Cars".



Battle Isle 2

**Made in
Germany**

Mit Battle Isle schuf das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte 1991 einen Meilenstein in der Geschichte der Strategiespiele. Das nächste Projekt, das ansteht, ist nicht etwa eine weitere Szenario-Disk zum ersten Teil, sondern die echte Fortsetzung: Battle Isle 2 wurde völlig neu konzipiert. Der Bildausschnitt wird vergrößert, die Kampfsequenzen präsentieren sich in schneller 3D-Grafik und es steht sogar eine echte CD-ROM-Version in Aussicht. Bis Ende Dezember soll das Spiel in den Verkaufsräumen stehen.



Sunflowers

Sonne im Winter

Im August 1993 stellte sich ein vielseitiges und vielversprechendes Software-Label vor, das im Geschäftsjahr 1993/94 den größten Turnover der gesamten deutschen Softwareindustrie erreichen möchte. "Turnover" ist dabei ein Maß für die Zahl der Veröffentlichungen - man darf also gespannt sein. Noch vor der Jahreswende sollen vier Produkte über den Exklusiv-Distributor Bormico ausgeliefert werden. Es handelt sich im einzelnen um:

Aufschwung Ost _____

Eine Wirtschaftssimulation, die auf die jüngere deutsche



Geschichte zurückgreift. Nach dem Fall der Mauer übernimmt der Spieler eine Rolle im obersten Management, so daß er die Geschehnisse noch einmal neu gestalten kann. Er kann in die Infrastruktur, Politik und Wirtschaft eingreifen, um die Entwicklung in den neuen Bundesländern zu beeinflussen.

SOFTi Der Softwareversand
D. HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM
BESTELL ☎ +49(0)731/9807566+67 FAX 0731/82714
GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON AM ANZEIGENENDE ANFORDERN!

[illegible]

Preis zuzügl. MW. 8,00 DM-Zinkboranglas 3,00 DM. Bei gewöhnlicher Gläsern + 7,00 DM für NH₄ pro UPS-15 DM DM Gesamtsumme + 250 DM Versand-Artikel ist gegen unser Pkt. Bedingung. Preisrücknahme u. Graderücknahme vorbehalten. Die Hersteller und Händler sind auf alle in unserer DM-Zinkboranglas u. Zinkboranglas Artikel entfallen sei.

[illegible]

Prüfung in diesem Bereich ist mit einem
geheimhaltenden Prüfungsprotokoll
sowie der Klärung nach
nicht möglich. Ihre Teilnahme...

SOFT Softwareversand, Schützenstraße 9, 89231 Neu-Ulm

☐ Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2,-DM in Briefmarken (liegen bei).

☐ Diese Preise haben mich glatt vom Hodez, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die Gesamt-Preisliste mit der Lieferung!

	DM
	DM
	DM

Vorname, Name ☐ PC

Strasse

PL-Nummer



Train-Express

Hier handelt es sich wieder um eine Simulation. Diesmal ist es jedoch Ziel des Spielers, mit möglichst wenig Mitteln eine Verbindungsstrecke zwischen zwei vorgegebenen Bahnhöfen zu errichten. Eingriffe in die Infrastruktur sind hier auch nötig, doch können diese schnell Kettenreaktionen auslösen, so daß man sich schon ziemlich in acht nehmen muß.



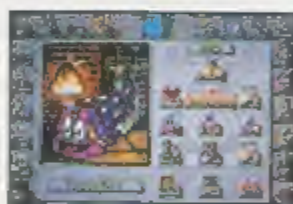
Chartbreaker

Wer hatte als kleines Kind nicht den Traum, ein erfolgreicher Musiker zu werden und einen Number-1-Hit zu landen. Mit Chartbreaker kann man seinen Vorstellungen freien Lauf lassen. Dabei muß mit verschiedenen Personen Kontakt aufgenommen, Radiostationen müssen angesprochen und Sponsoren müssen gefunden werden. Das ganze Spiel ist im Adventure-Stil gehalten - außergewöhnlich, aber interessant.



Wizard

Ein Zauberer hat eine Wissenskugel, das weiß mittlerweile wohl jeder. Daß jeder Zauberer am liebsten zwei Wissenskugeln haben möchte, dürfte auch nicht unbekannt sein. In diesem Spiel muß man also versuchen, die Wissenskugel eines anderen Magiers abzugreifen. Es können Zwerge und Handwerker angeworben werden, um dieses Ziel zu erreichen. Mit Null-Modem-Unterstützung.



Ikarion

Großes Vorhaben

Ebenfalls neu im breiten Feld der Softwarehersteller ist Ikarion. Auf der Computer '93 wird sich das junge Label zum ersten Mal vorstellen und dabei auch die Firmenphilosophie preisgeben:

- Software ohne Kopierschutz ("Nach unserer Meinung sind zufriedene Anwender und gute Software der beste Kopierschutz", Zitat)
- eine Game-Hotline, die jeden Tag auf den neuesten Stand gebracht wird und in der alle registrierten Anwender Tips, News und Produktinfos abrufen können.
- einen Datenbankservice, der einen umfangreichen Support- und Update-Service bietet.
- die Ikarion-Mitgliedschaft, die zum heimischen Computer führt, die neuesten Produktinfos und Demos bereithält und in einem speziellen Nachrichtenteil aktuelle News aus der Szene stellt.

Mad News

Der ganz normale Redaktionsalltag spiegelt sich in diesem Spiel exakt wieder. Dabei muß man sich sowohl mit japanischen Immobilienhain als auch mit der tyrannischen Ehefrau, die zufälligerweise auch noch die Tochter des Arbeitgebers ist, herumschlagen. Mad News wird voraussichtlich Anfang November erscheinen.



Hattrick!

Als Manager muß man Führungskraft beweisen. Der Trainer muß sorgsam ausgewählt, Übertragungsrechte müssen gesichert und Freundschaftsspiele müssen organisiert werden. Dazu kommen Pressearbeit, Koordination und Verhandlungen mit Banken und Sponsoren. Hattrick kommt ebenfalls Anfang November auf den Markt.



Zeppelin - Giants Of The Sky

Dieses Spiel entführt Sie in die Anfangszeit der Luftfahrt. Als Erbe einer Luftschiffwerft müssen Sie versuchen, Ihr Unternehmen zur erfolgreichsten Werft der Welt zu machen. Herausforderungen stellen sich natürlich en masse: Neue Technologien müssen entwickelt, Flugkörper entworfen und Luftschiffe in Auftrag gegeben werden. Dieses Programm soll im Dezember über die Ladentheken wandern.



ECTS Herbst '93

Aus London kaum Neues...



Mittlerweile als eine feste Größe im europäischen Softwarebusiness haben sich die beiden jährlichen European Computer Trade Shows des europäischen Unterhaltungssoftware-Verbandes ELSPA etabliert. Einer kleinen Schar von Fachbesuchern wurde all das präsentiert, was in den kommenden sechs Monaten die Verkaufsregale der Alten Welt füllen soll.

Das Resümee vorweggenommen: revolutionäre Neuvorstellungen durfte man nach den US-amerikanischen Messen in Chicago und Los Angeles nicht erwarten. Lediglich weiterentwickelte Delta-, Gamma- und Beta-Versionen gab es zu sehen. Vereinzelt konnte der unnachgiebige Besucher auch Voges über neue Projekte erfahren. In erster Linie diente aber die ECTS seither dem Verkaufsgeschäft. Allerorten zufriedene Gesichter der über hundert Aussteller bestätigten dann auch die gewichtige Rolle, die dem europäischen Absatzmarkt im Leisure Software Business noch wie vor zu kommt.

Ein unerwarteter Besuch brachte Licht ins Dunkel...

Den Reigen der besonders beachtenswerten Programme konnte Electronic Arts mit der neuesten Arbeit des Bullfrog Teams fortsetzen. Die Crew um Populous-Schöpfer Peter Molyneux, spätestens seit Syndicate jedem am Begriff, tritt den Beweis an, daß auch sogenannte „good games“ jede Menge Spielspaß in sich tragen können. **THEME PARK** setzt die isometrische Auseinandersetzung mit allzu menschlichen Eigenheiten exzellent fort. Als Inhaber eines



Die zweimal im Jahr stattfindende ECTS im Londoner Business Design Center hat sich zu einer stattlichen Veranstaltung entwickelt.

Vergnügungsparks stellt sich Ihnen die schwierige Aufgabe, durch die Unterhaltung zahlender Gäste Geld zu verdienen. Das erfordert allerhand Fingerspitzengefühl und Weitsicht, denn ohne ausreichend Pommes in

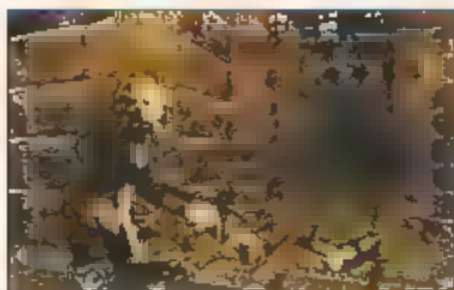
tes und Popcorn macht auch die tollste Geisterbahn keinen Spaß. Einen besonderen Augenschmaus boten erste Blicke auf das Werk noch kaum bekannter Entwickler. Die Twin-Dolphins-Gruppe arbeitet derzeit an dem 3D-Rollenspiel **FORGOTTEN CASTLE**, das mit erstaunlichen technischen Effekten aufwartet. Kaum je zuvor scrollten offene Landschaften und tiefe Gewölbe so realistisch und weich über den Bildschirm. Das erstaunte Publikum konnte sich an der leider nur kurzen Präsentation kaum sattsehen. Die ersten Bilder zeigten aber, daß der Untertitel „The Awakening“ zu einem Sinnbild für den ersten Auftritt der Twin-Dolphins werden könnte.

Virtuelle 3D-Rollenspiele kommen groß in Mode.

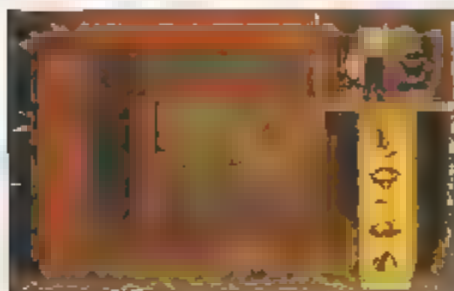
Ebenfalls als sehr interessantes 3D-Rollenspiel ist das neue Interplay-Produkt **STONEKEEP** zu werten. Nahezu perfekt gerenderte Raumillusion zeigen dreizehn verschiedenartige Dungeons, die



Theme Park: Äußerst innovativ ein Vergnügungspark-Simulator!



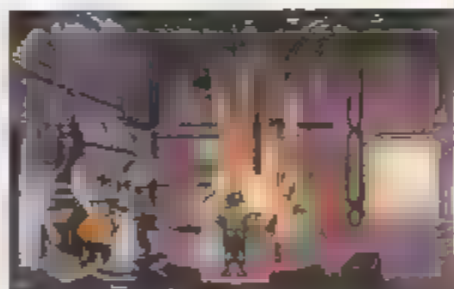
**Schwerig und gruselig: Stonekeep
geizt nicht mit Horroreffekten.**



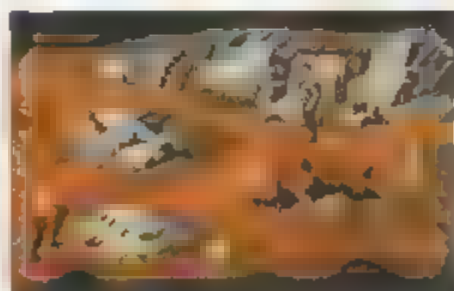
Mit Spannung erwartet: Interplays neuestes Horrorspiel.

alle Klaustraphobikernden jenen, denen der Sinn nach größerer Räume steht kann mit der Fortsetzung des Star Trek Adventures und dessen unendlichen Weitergeholfen werden **STAR TREK: JUDGEMENT RITES** bringt allen Trekkies acht brandneue, wesentlich umfangreichere Missionen. Natürlich ist die bewährte Enterprise Crew gewappnet, um den nach so abgedrehten Geschehnissen entgegenzuwirken. Die Original Filmmusik die wohl bekannte Klangfülle der Tricorder Phaser und Funkgeräte sowie erst malig der Auftritt von Cpl. William „Kirk“ Shatner im Prolog werden wieder für total

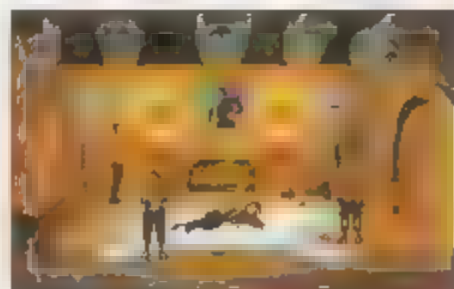
es mit einer vierköpfigen Party zu erobern gilt. Das virtuelle Erlebnis spielt sich auf der gesamten Monitoroberfläche ab, da die Interface-menus erst bei Bedarf eingeblendet werden. Darüberhinaus erscheinen menschliche Charaktere als digitalisierte Schauspieler, wogegen die Kreaturen der Nacht phantasievoll mit Grafikcomputern in Szene gesetzt wurden. Ein traumhafter Alptraum für



Captain James T. Kirk hat auch dieses Mal eine Hauptrolle.



Auf der Planetenoberfläche geht es oft heiß her.

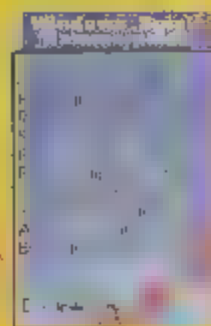
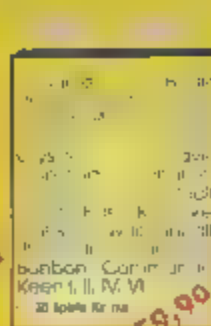
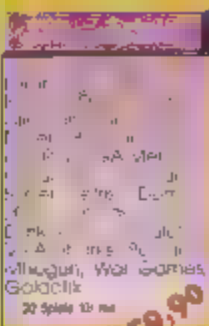


Die Enterprise-Crew in Aktion. Leider nicht so erfolgreich.

Shareware Vollversionen auf www.thy.com

Commander Keen III	59	DM	Secret Agent II	59	DM
Commander Keen V+V	59	DM	Crystal Caves V+II	59	DM
Commander Keen VI	79	DM	Pogonizu II	59	DM
Crusader Cur II III	59	DM	Major S yke III	54	DM
Dark Ages	59	DM	Call of C ruz II	59	DM
Duke of Nukem	59	DM	Call of C ruz II	49	DM
Monster Bash	59	DM	Heartlight F-0	49	DM

Supergratstige Sharewarespielepakete



Die ! Soundkarte



• 16 Bit Samples • 32g
stimmig • Soundblaster
kompatibel • Samples on
Board • CD Klangqualität
auch im Synthesizer
bereich • hartwählbare
Töne • 100 kHz / 8
Stufen • Gesamtumfang
• 5 M. Speicher im Modul
• Filter • 100 Hz bis 20
kHz • 100 Hz bis 20 kHz
• 100 Hz bis 20 kHz
• 100 Hz bis 20 kHz
• 100 Hz bis 20 kHz

ad 3. K: immer $\in \mathbb{S}_r$ mit r

Parizier	99.90 M
Kings Quest V	69.90 M
7th Quest	99.90 M
Air Warrior	99.90 M
Chessmaster 3000	69.90 M
Inca	39.90 M
Mam's Experi. Fighter	49.90 M
ROTOR	99.90 M
Software Jukebox	49.90 M
Jones in the Fast Lane	69.90 M
Monkey Island	99.90 M
Pacific	119.90 M

CD's Start Here and

Game Archiv	W
Game Power	M
VGA Fun Games	78,90 DM
Game Master	M
Data Media Spiele CD	M
Deathstar Arcade Battles	du

• 2017 年 12 月 1 日



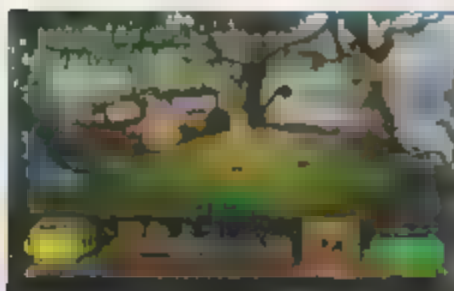
Jesse White
U.S. Senator
State Ward for
Kanioka
A. J. White
Marian High School

Weiterhin im Angebot

Jede Menge
Shogwa e-
programme
aus allen
Bereichen

Über 200 CD-
Titel lieferbar

Alle Informationen entnehmen Sie bitte unserer
Kampagne 1 Karte 02.



Bei „Hand Of Fate“ zählt nur bares Gold - witzig gemacht.



Westwood mit dem Kyrandia-Nachfolger. Hitverdächtig!



„Inca 2“ kann wieder mit tollen Animationen aufwarten.



Die regenhafte Grafik macht einen großen Teil des Spiels aus.

abgespacete Stunden Unterhaltung sorgen. Um bei den Fortsetzungen zu bleiben: Virgin Games und die Westwood Studios haben mit THE HAND OF FATE schon den Nachfolger ihres superben Überraschungserfolgs Legend of Kyrandia in der Schublade. Der zweite Teil der Fables & Fiends-Serie widmet sich völlig der temperamentvollen Zauberin Zanthia, die schon im Vorgängerprogramm einen kurzen Auftritt hatte. Bei Westwood ist man den phantasievollen Grafiken und einer sich ebenso dramatisch entwickelnden wie faszinierenden Erzählweise treu geblieben. Ein Vielfaches an Rätseln und Charakteren wird dem ganz eigenen Charme der Fables & Fiends weiteren Glanz verleihen.

Auch das deutsche Blue Byte Team hatte eine bemerkenswerte Fortsetzung zu bieten: BATTLE ISLE 2. Der strategische Leckerbissen, inzwischen ein Evergreen auf vielen Festplatten, hat eine gründliche kosmetische Aufarbeitung erfahren, was das Geschehen auf den fiktiven Schlachtfeldern noch sehenswerter macht. Daß es auch einen Riesenspaß macht, weniger kniegeisch zu agieren, beweisen DIE SIEDLER in der gelungenen Mischung aus

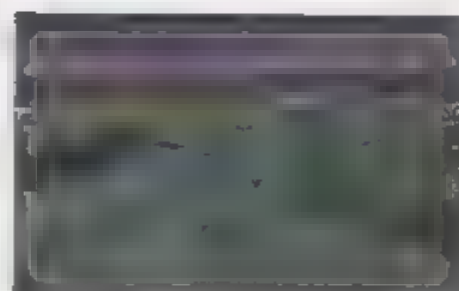
Dorado wurde er neu mit enormem technischem Aufwand entwickelt und vermittelt echtes interaktives Erleben am Bildschirm. Geplant ist ebenso wieder eine CD-ROM-Version. GOBLINS 3 wird wohl den krönenden Abschluß der erfolgreichen Reihe um die lustigen Kobolde bilden. Goblin Blount steht als Einzeldenker noch schwächeren und verrückteren Rätseln gegenüber, die er nur mit absurdem Verstand und unkonventionellem Vorgehen lösen kann. Hoffentlich findet Coktel Vision einen würdigen Nachfolger für diesen grandiosen Angriff auf Denk- und Lachmuskeln.

Ocean präsentiert

Mega Lo-Mania, Populous und Castles ist die einfache Aufgabenstellung, eine wirtschaftlich intakte Siedlung zu errichten und zu leiten. Doch drei weitere Mitspieler wollen dies ebenso. Ein besonderer Reiz liegt in der Möglichkeit, daß sich zwei menschliche Spieler mittels Splitscreen simultan ereignen können. Bei den bis zu 24.000 Personen, die sich auf dem Spielfeld tummeln und einzeln gesteuert werden können, kein leichtes Unterfangen.

Sequels haben Konjunktur...

Coktel Vision steht dem Sequel-Gebarren in nichts nach und schickt mit INCA 2 ein weiteres filmisches Adventure in das Rennen um die Gunst der Spielergemeinde. Die esoterisch angehauchte Geschichte um den sagenhaften südamerikanischen Gottkönig E



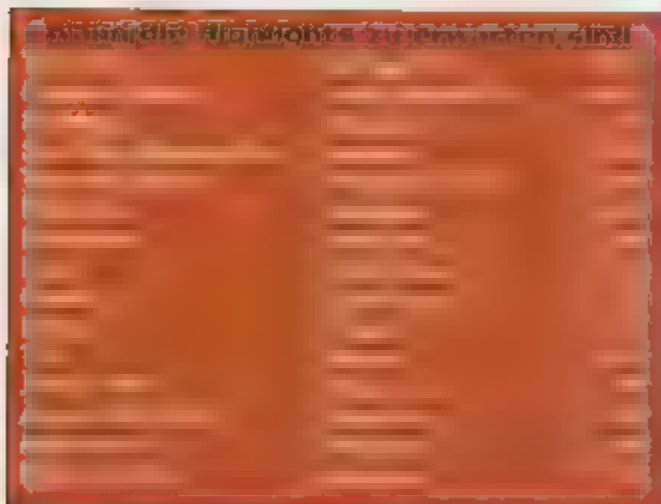
Das Tactical Fighter Experiment hält die Welt in Atem.



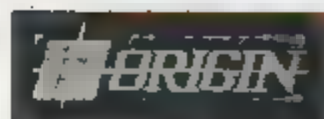
Leider immer noch nicht verfügbar: Im Oktober ist es so weit.



Coktel Vision hat die Grafiken weiter verbessert.



Am Hofe des



SPECIAL

So, hier stehe ich nun in der feuchten Hitze von Austin, im US-Staat Texas, vor den Toren der weltbekannten Computerspielschmiede Origin Systems. Es erwarten mich zwei der besten Spieledesigner der Welt: Richard Garriott, der Vater der Ultima-Serie, und Chris Roberts, der Entwickler des Wing Commander-Universums. Es war nicht einfach, einen Besuchstermin zu bekommen, aber mit der mir eigenen deutschen Dickköpfigkeit habe ich solange genervt, bis ich die Zusage bekam. Das Gebäude ist eindrucksvoll und seriös zugleich. Erwartungsvoll stoße ich die Tür auf, melde mich artig bei der Empfangsdame an und betrete schüchtern diese Hochburg der Kreativität.

■ von Markus Krichel



Oberste Reihe (von links nach rechts): Shari Garner, Rob Correll, Tony Zuravac (sitzend), John Price, Michael Priest, John Watson, Brian Martin, Steve Powers, Jason Ely, Mel "From Hell" Green. Untere Reihe: Zack Simpson, Nenad Vugrinec, Beverly Garland, Kirk Winterrowd, Richard Garriott, Andrew Marris, Mike McShaffry, Bob Cook, Herman Miller, Matt Sheffield, Mark Vittek, Brent Paar, Dennis Louhet.

Lord British

Mindestens 240 Menschen tummeln sich auf den 5 000 Quadratmetern in dem dreistöckigen Gebäude, in dem man 1992 Domizil bezog und das inzwischen schon fast zu klein geworden ist. Das 1983 von den Brüdern Richard und Robert Garriott mit ihrem Vater, dem NASA-Astronauten Owen, gegründete Unternehmen machte 1992 einen Umsatz von 20 Millionen Dollar. Im selben Jahr kaufte Electronic Arts den Aktienbestand von 1,3 Millionen Stück komplett auf. Eine gute Investition, insbesondere weil die Garriott Brothers und alle anderen "Köpfe" der Firma erhalten blieben.

Meine Nervosität verfliegt schlagartig, als Wayne Baker, der Marketing Manager mich in kurzen Hosen und T-Shirt empfängt. Mein erster Blick bestätigt meinen Eindruck. Hier geht es echt locker zu. Alle tragen legeres Kleidung wie abgeschnittene Jeans und T-Shirts mit witzigen Aufschriften,

die aus Gründen des Jugendschutzes an dieser Stelle nicht wiedergegeben werden können. Schuhe sind optional. Origins Firmenmotto lautet "We create Worlds", und dieses Unternehmen ist wirklich eine Welt.

für sich, geboren aus den Persönlichkeiten seiner Gründer und Mitarbeiter.

Die Büroräume sind großzügig ausgelegt und an den Wänden prangen Poster von Science Fiction-Flicks. Das Thema des Tages war "Man". Jemandem Witzbold im Art Department hatte wohl einen neuen Comichelden erfunden und die ganze Bude mit Postern seiner neuen Figur zugelerstert, während der Rest der Belegschaft herauszufinden versuchte, wen er denn wohl mit dieser Figur auf den Arm nehmen wollte.

Auf den folgenden Seiten führen wir unsere Leser durch die realen und digitalen Welten von Origin Systems. Sie erfahren hier alles über das mit Spannung erwartete Ultima VIII sowie über die Zukunft der Wing- und Strike Commander Serie. Wir informieren Sie über Tactical Operations, die erste Missionsdiskette für Strike Commander. Sie erfahren nicht nur Neues über Pacific Strike und Privateer, sondern auch über völlig neue Produkte, wie Interactive Movie 1: Flying Circus und sogar Ultima IX und X. Was geht!



Interview mit den Ultima VIII-Entwicklern

Ein „ultimatives“ Team

Im zweiten Stock des Origin Gebäudes kennt man zur Zeit nur ein Thema: Ultima VIII. Das 30-köpfige Design Team arbeitet unter der Leitung von Mike McShaffry und Richard Garriott liebevoll an der Fertigstellung des neuen Avatar Adventures. Sage und schreibe 22 Designer, Programmierer, Musiker und Spieltester zwängten sich zu diesem Interview in ein etwa 20 Quadratmeter großes Büro.

PC Games: Am Ende von Ultima VII wird der Avatar ohne seine Kameraden in das Land Pagan versetzt. Wird er seine Gefährten jemals wiedersehen?

Mike McShaffry: Wenn der Avatar in Pagan ankommt, weiß er nicht, was vorgeht. Er

was mit ihnen passiert ist.

PC Games: Könnt Ihr uns wenigstens einen kleinen Handlungsabriß geben?

Mike McShaffry: Pagan ist ein Land, das der Guardian bereits unter seine Gewalt gebracht hat. Der Avatar ist sein Gefangener in dieser Welt. Während der Guardian seinen Terror in Britannia und dem Rest der Welt fortsetzt, muß der Avatar lernen, die Zusammenhänge in Pagan zu verstehen. Erst nachdem er dort seine Aufgaben gelöst hat, kann er das Land wieder verlassen und den Zerstörungszug des Guardians aufhalten. Während seines Aufenthalts in Pagan muß der Avatar unter anderem vier Titanen besiegen.



Die Figuren bei Ultima VIII sind sagenhaft animiert. Hier schlägt ein roter Dämon kräftig zu.

ist allein und ganz auf sich gestellt. Das ist die Herausforderung. Wir wollen wirklich nicht zuviel vorwegnehmen. So viel sei jedoch gesagt: Der Spieler kann sich auf einige Überraschungen gefaßt machen.

PC Games: Dupre hat in Ultima VII das Zertliche gesegnet. Werden wir ihn wiedersehen?

Mike McShaffry: Der Avatar kommt in Pagan ohne seine Freunde an. Es ist die Aufgabe des Spielers herauszufinden,



PC Games: Was hat es mit den Titanen auf sich?

Mike McShaffry: Diese vier Monster sind die Titanen der Erde, der Luft, des Feuers und des Wassers. Der Avatar muß herausfinden, wo diese Titanen ihre Kräfte hernehmen, um sie besiegen zu können.

PC Games: Ultima Spieler waren von den Hot Keys in The Silver Seed sehr beeindruckt. Werden diese auch in Ultima VII zur Verfügung stehen?

Mike McShaffry: Es ist unser Ziel, das Benutzer-Interface ständig zu verbessern. Daher werden all die Verbesserungen, die beim Spieler positiv bewertet werden, immer in der jeweils neuesten Version integriert. An dieser Stelle daher ein Appell an alle PC Games Leser: Bitte schickt uns weiterhin eure Kommentare!

PC Games: Wie sehen diese Verbesserungen aus. Es gab wohl ein wenig Kritik am Inventory-System in U8. Insbesondere an dem Chaos im

Rucksack. Habt Ihr daran gearbeitet?

Jason (Interface Programmierer): Absolut! Das JB-Interface wird wesentlich besser sein. Benutzerfreundlichkeit ist wie immer das Hauptgebot. Das Inventory-System wurde neu organisiert und ist nun sehr einfach zu handhaben. Im Rucksack herrscht jetzt Ordnung.

PC Games: Da wird sich der Luis Tranker aber freuen, vorliegendes Grinsen, weil keiner ja kennt die denn unseren Luis nicht? Was für a Schand!

Richard Garriot: Wir sollten auch erwähnen, daß Gegenstände, die der Spieler reorganisiert, während des gesamten Spiels genau dort bleiben, wo sie hingelegt werden. Durch dieses neue System ist es möglich, bestimmte Gegenstände in den entsprechenden Behältern zu verstecken (TIP TIP!).

PC Games: Im Hinblick auf neue Technologien spielt Origin eine große Rolle.

ALLE (unisono): DIE GRÖSSTE !!

PC Games: Im Hinblick auf neue Technologien spielt Origin die größte Rolle. Daher die Frage nach den Systemanforderungen.

Mike McShaffry: Vier Megabyte RAM, wobei es egal ist, ob EMS oder XMS benutzt wird. In den meisten Fällen wird der Benutzer seine Config-Datei nicht verändern müssen. Das komplette Arbeitsspeichersystem wurde ebenfalls umgeschrieben. So wurden zum Beispiel alle Probleme im unteren Arbeitsspeicherbereich (d. h. die ersten 640 KB) gelöst. Die Testversionen kommen mit 200 KB Low Memory aus. Hierdurch entfällt auch die



Michael Priest ist ein Mann mit Geschmack - genau der richtige für ein Spiel wie Ultima VIII.

mittlerweile schon obligatorische Boot-Diskette.

PC Games: Wie sieht es mit Festplattenkomprimierung aus?

Mike McShaffry: Die Probleme mit der Festplattenkomprimierung in U7 sind auf das Fehlen ausreichender Low Memory zurückzuführen. U8 hingegen benötigt sehr wenig Low Memory, daher sehen wir hier keine Probleme.

Richard Garriott: Es ist Firmenpolitik, daß wir nur Umgebungen garantieren, die wir tatsächlich hier getestet haben. Das bedeutet aber nicht, daß andere Umgebungen nicht geeignet sind. Als U7 erschien

gab es so viele neue Komprimierprogramme, daß es nicht möglich war, alle zu testen. Anstatt falsche Versprechungen zu machen, sind wir lieber auf Nummer Sicher gegangen. Daher hieß es auf der Verpackung, daß Komprimierung nicht unterstützt wird.

PC Games: Werdet Ihr an Euren hausgemachten Memory Manager Voodoo festhalten?

Mike McShaffry: Voodoo? Noch nie davon gehört. Das muß wohl auf mysteriöse Weise verschwunden sein.

PC Games: Werden wir den Avatar in SVGA-Grafik zu sehen bekommen?



Mike McShaffry: Nein. Zumindest nicht in Ultima VII. Aus Gründen der Spielgeschwindigkeit entschlossen wir uns, weiterhin mit normaler VGA-Grafik zu arbeiten. Die Qualität der Bilder ist jedoch derartig gut, daß kaum ein Unterschied zu bemerken ist.

PC Games: Was war für die Programmierer die schwierigste Aufgabe?

Mike McShaffry: Zweifellos die realistischen Bewegungen des Avatars. Allein hierfür wurden 1.100 Animationsrahmen benötigt. Er springt, klettert und duckt sich. Die Animationen sind so flüssig, daß sie nicht von normalen menschlichen Bewegungsabläufen zu unterscheiden sind.

PC Games: Ein Gerücht, das sich hartnäckig hält, besagt, daß eine Spielkombination zwischen Ultima und Ultima Underworld geplant ist.

Mike McShaffry: Eine Mischung zwischen der Ober- und der Vogelperspektive in Underworld und der Vogelperspektive in Ultima wurde diskutiert. Wir finden auch, daß dies eine gelungene Mischung wäre. Jedoch liegen zu diesem Zeitpunkt keine konkreten Pläne für ein solches Produkt vor. Die Programmierung der beiden Spiele ist so unterschiedlich, daß eine Kombination zu aufwendig wäre. Trotzdem möchten wir das nicht völlig ausschließen.

PC Games: Habt Ihr bei der Entwicklung von U8 bewußt auch den europäischen Markt beachtet?

Mike McShaffry: Als weltweites Unternehmen versuchen wir, immer allen Ansprüchen so weit wie möglich gerecht zu werden. Der europäische

Computerspieler legt in der Regel großen Wert auf die Qualität der Grafiken und des Sounds. Wobei auch schon einmal der strategische Aspekt in den Hintergrund treten darf. Die früheren Ultima-Versionen orientierten sich mehr an der Strategie. Ultima VII ist daher aufgrund der phantastischen Grafiken das bisher "europäischste" Produkt in dieser Serie. Wir sind zuversichtlich, daß U8 in Europa ein Hit wird. Glücklicherweise ist eine klare Tendenz zur Vereinigung des europäischen und amerikanischen Spielmarktes zu sehen. Gewissermaßen eine Kombination der positiven Aspekte beider Märkte. Von dieser Mischung aus hohen Grafikanforderungen und gut durchdachter Strategie wird der Endverbraucher profitieren.

PC Games: Irgendwelche Neuheiten im Bereich der Musik?

Nenad Vugrinec (Komponist): Wir unterstützen Soundkarten, die auf dem General Midi MPU-401 Interface basieren. Hierdurch kann ein wesentlich besserer, satterer Sound erzielt werden. Wer seinen Computer an der Stereoanlage anschließen kann, wird hier echt vom Hof geblasen.

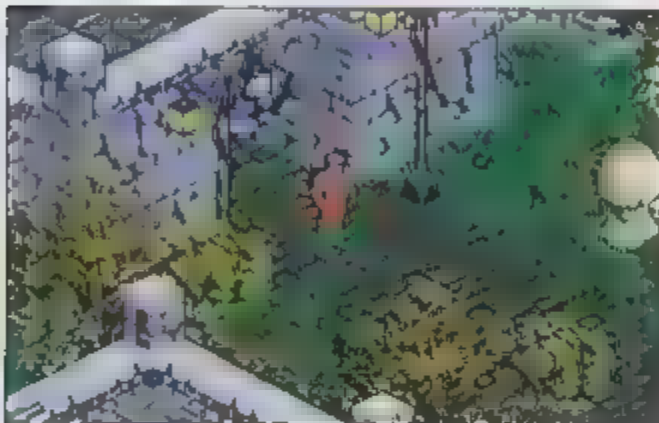
PC Games: Ist eine CD-ROM-Version geplant?

Mike McShaffry: Auf jeden Fall. Ultima VII wird mit Sicherheit auch auf CD-ROM erscheinen. Allerdings nicht zeitgleich mit der DOS-Version.

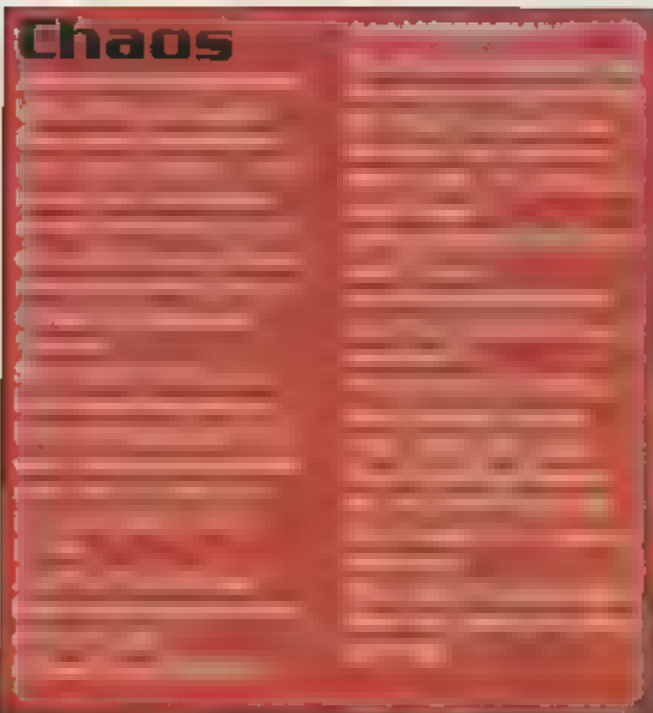
PC Games: OK. Jetzt geht mir noch schnell sämtliche Informationen über Ultima IX und X.

Alle: (verlassen unter Absingen des Ultima VII-Themas das Büro.)

Anmerkung: Das letzte Wort über Ultima IX und X war jedoch noch nicht gesprochen. Lesen Sie hierzu das Interview mit Richard Garriott.

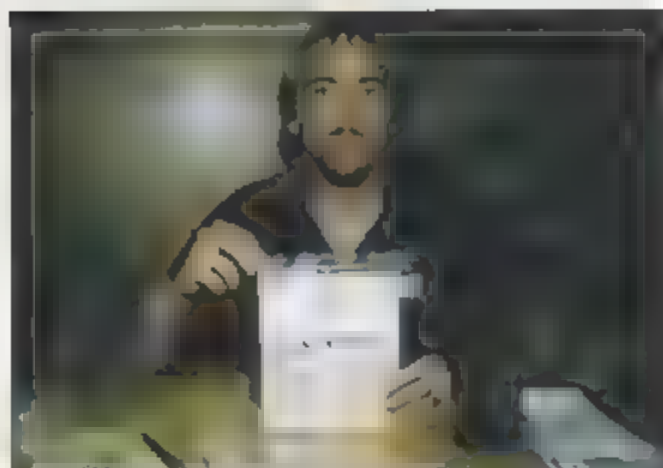


Der Avatar in voller Montur. Die Grafik ist noch sehr viel detaillierter als bei Ultima VII.



Interview mit Richard Garriot

Zu Gast bei Mr. Origin



Nicht ohne Stolz hält Richard Garriot sein erstes Rollenspiel in die Kamera: **Ultima Nullt**

Richard Garriot (34), alias Lord British, wurde in Cambridge, England, geboren und wuchs in Houston Texas auf. Seine Hobbys sind Fallschirmspringen, Radfahren, Moto Cross und Paintball. Alles weitere wird er gleich selbst erzählen.

Wenn der charismatische manchmal exzentrische Gründer und geistige Vater von Origin Systems erzählt, halten alle anderen den Atem an. Nicht weil er keinen zu Wort kommen lässt, sondern weil seine Geschichten ehrlich, spannend und verdammt interessant sind. Vor dem Interview hätte ich mir jedoch in meinen kühnsten Träumen nicht vorstellen können, was er mir alles anvertrauen würde. In unserem Gespräch gab er mir nicht nur Einzelheiten über Ultima VIII, sondern auch bereits erste Ein-

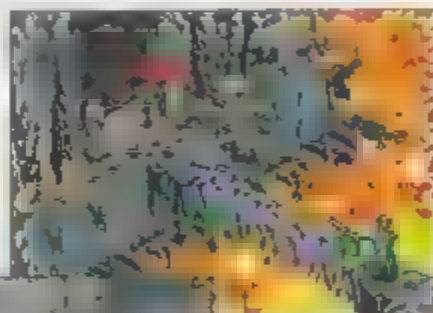
blicke in Ultima IX und X. Hier nun, exklusiv für PC Games, seine Geschichte.

Richard Garriot: 1974 war ich noch ein gutaussehender Jüngling mit meinem Kopf voll mit Fantasy Stories wie Lord of the Rings und Dungeons and Dragons. Es war mein erstes Jahr in der High School und ich belegte dort einen Computerkurs. Im zweiten Jahr war ich der Klasse so weit voraus, daß ich die Erlaubnis bekam alleine weiterzuarbeiten, d.h. ohne Lehrer oder Mitschüler. Als Gegenleistung mußte ich am Ende des Semesters ein Computerprogramm vorzeigen können. Es war mir von vorn herein klar, daß dieses Programm ein Spiel sein würde. Aufgrund der Technologie in dieser Zeit mußte ich es in Basic auf Lochstreifen programmieren.

Die Spielelemente wurden durch Buchstaben dargestellt wie z. B. "L" für eine Leiter, "X" für ein Tor usw. Trotzdem konnte man selbst damals eine gewisse Ähnlichkeit zu Ultima I erkennen.

Nach meinem High School-Abschluß bekam ich einen Job in einem Softwareladen, wo ich zum ersten Mal mit dem Apple 2 in Berührung kam, der "Wunder über Wunder" Grafiken produzieren konnte. Programmieren konnte ich ja und was lag näher als eine Grafikversion meines Spieles herzustellen? Ich machte mich auch gleich ans Werk und das Resultat war ein Spiel in Basic mit dem Titel

folokopierte die Anleitung und machte mich daran, ein Vertriebsnetz aufzubauen. Nachdem ich die gigantische Menge von 10 Spielen abgesetzt hatte, kam mir Fortuna zur Seite. Eines dieser 10 Spiele gelangte in die Hände eines kalifornischen Softwareherstellers. Als ich von der Arbeit nach Hause kam, fand ich einen Brief mit einem Flugticket nach Kalifornien, wo ich dann hinflieg und ein Stück Papier unterschrieb und als Gegenlei-

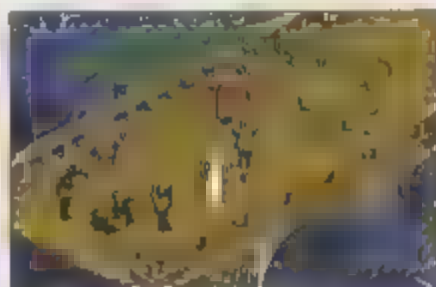


stung Geld geschickt bekam. Der Hersteller verpackte das Spiel in einem größeren Plastikbeutel und das Einlegeblatt war jetzt gedruckt. Toll! Akalabeth wurde



Akalabeth. Dem Besitzer des Softwareladens gelang mein Programm, er ermutigte mich, das Spiel zu veröffentlichen und ich folgte seinem Rat. Ich investierte die damals für mich ungeheure Summe von 200 Dollar in die Verpackung und Kopierung meines Titels, d. h. ich kaufte Plastikbeutel,

damals für 35 Dollar pro Stück verkauft und mein Anteil war 5 Dollar an jedem verkauften Produkt. Gegen Ende des Sommers war ich um 150.000 Dollar reicher. Ich konnte es kaum fassen. Ursprünglich schrieb ich Akalabeth aus Spaß an der Sache und damals hatte ich nicht geplant



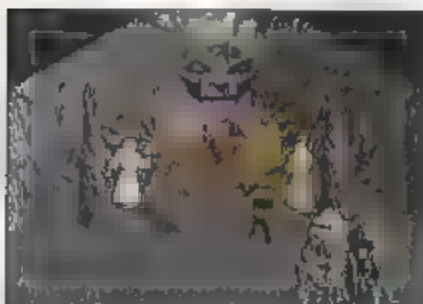
Eine Exekution wird im Land der Guardians vollzogen. Der Avatar steht entsetzt daneben und verfolgt das grausame Treiben. Exzellente Grafik ist auch diesmal Ehrensache.



Ein Zauberspruch im Schlachtgetöse kann einen verloren geglaubten Kampf noch einmal in das Gegenteil verkehren (links). Die Monster sind diesmal riesig ausgefallen - ein Erlebnis!

das Spiel zu veröffentlichen. Also dachte ich, wenn ich ein besseres, professionelleres Spiel schreiben konnte, würde ich eine ganze Menge Geld verdienen. Und so begann Ultima I. Im Prinzip das gleiche Spiel wie Akalabeth, jedoch professioneller aufbereitet.

PC Games (schuchtern): Man kann also sagen, daß Akalabeth die Mutter der Ultima-Serie ist?



Die eingeschworene Gruppe vor einem Hindernis.

der Ultima-Welt. Alle anderen Softwarehäuser hielten das für schlichtweg großkotzig, aber Sierra sagte mir zu, daher erschien Ultima unter diesem Label. Die Zusammenarbeit mit den Softwareherstellern wurde mir dann zu frustrierend und als mein Bruder Robert seinen Schulabschluß in der Tasche hatte, gründeten wir zusammen mit unserem Vater und Charles Beuché Origin Systems. Unser erstes Produkt war Ultima III. Heute blicke ich mit gedämpfter Begeisterung auf diese Triologie zurück. Der Handlungsablauf war etwas zu



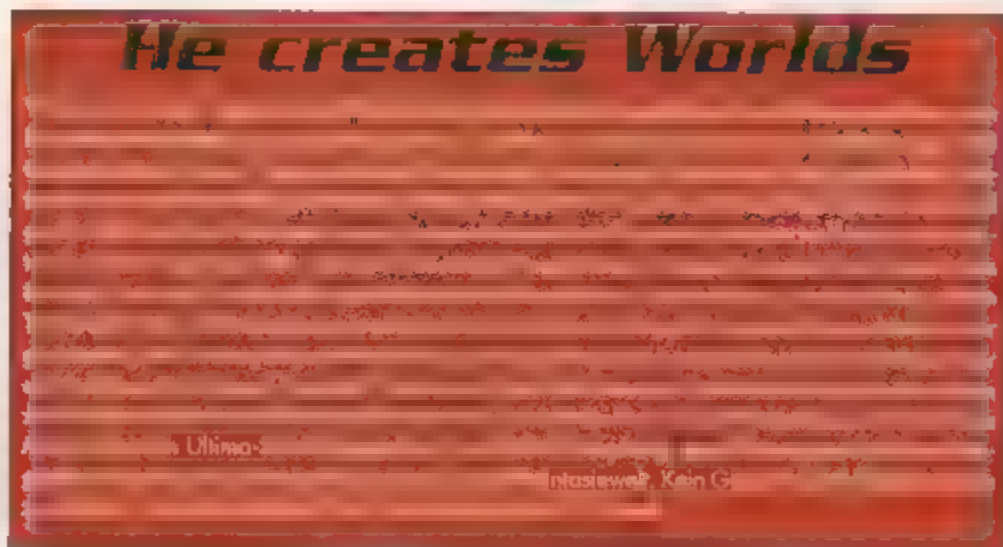
schlicht und wirklich nichts Besonderes. Der Spieler ist der große Held, der den bösen Zauberer töten muß, weil das nämlich so in der Spielanleitung steht. Zu diesem Zweck reist er plündernd und mordend durch die Lande, um sich alle Gegenstände unter den Nagel zu reißen, die er zur Zerschmetterung des Bösewichtes braucht, der ihm - nebenbei erwähnt - noch nie etwas zuleide getan hat. So sehen heute noch die meisten Rollenspiele wie auch der erste Teil der Ultima-Triologie aus. In Ultima IV, V und VI - der Avatar Triologie - wollten wir daher mehr Wert auf den Inhalt legen. Man wird älter und weiser und ich wollte eine positive Message vermitteln. Der Spieler mußte daher in speziell-

len Spielsituationen seine Tugendhaftigkeit beweisen. Mit Ultima VI endete dann der zweite Teil der Triologie, in dem sozusagen die gute Seite der Macht erforscht wurde. Im dritten Teil wollte ich mich mit der dunklen Seite befassen. Der Avatar soll nach wie vor ein guter Charakter sein, jedoch wird es in der Spielumgebung, in der er sich behaupten muß, von dunklen Mächten nur so wimmeln. So, jetzt vertraue ich Dir und Deinen Lesern ein Geheimnis an, von dem außerhalb von Origin Systems noch niemand etwas weiß. Der Titel von Ultima IX ist Ascension (deutsch: Aufsteig). In Ultima IX wird der Avatar den Grenzen der Sterblichkeit und des physischen Lebens entfliehen und sozusagen in ein Walhalla aufsteigen. Die Avatar-Serie wird damit zu Ende sein, nicht jedoch die Ultima-Serie.

Richard Garriott: Absolut. Für mich ist Akalabeth gleichbedeutend mit Ultima Null.

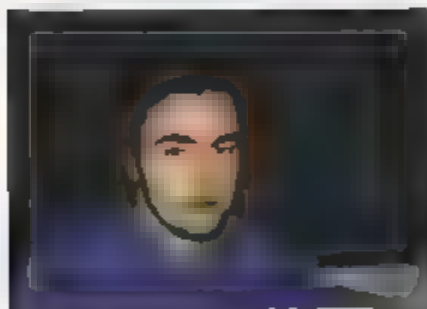
PC Games: Wie ging es dann weiter?

Richard Garriot: Ultima I wurde nach seiner Fertigstellung erfolgreich von einer Firma namens California Pacific vermarktet, allerdings immer noch im Plastikbeutel. Für Ultima II wollte ich dann eine Schachtel. Ich habe immer schon großen Wert auf attraktive Produktgestaltung gelegt. Außerdem wollte ich eine Stoffkarte von



PC Games. Wird mit dem Avatar wirklich Schluss sein oder wird er weiterhin in Ultima seine Verantwortung machen wie z. B. Obi Wan Kenobi im Krieg der Sterne?

Richard Gernott: Du hast den Neger auf den Kopf getreten. Er wird auch in Zukunft als spiritueller Gurst seine Aufwartung machen. Mehr will ich nicht sagen.
Ultima X wird sich auch nicht in Britannia abspielen. Erst in Ultima X werden wir uns wie der Britannia, oder vielmehr New Britannia zuwenden. Für Ultima X planen wir die Technologie derartig stark zu verändern, daß die Ultima Welt eine neue Form annehmen könnte.



Nenad Vugrinec ist für die Musik in *Ultima VIII* verantwortlich.

PC Games. Habt Ihr Euch schon Gedanken zu den Nachfolgern des Avatars gemacht?

Richard Gamot: Natürlich haben wir darüber nachgedacht! Bedenke jedoch, daß es sicher noch zwei Jahre dauern wird bis wir mit Jthmo X beginnen. Davor ist es noch zu früh um Konkretes sagen zu können.

PC Games: Welches Ultima Spiel ist dein persönlicher Favorit?

Richard Garner Neulinge in der Ultima Welt sollten immer mit dem jeweils neuesten Spiel beginnen, da dieses seinem je weiligen Vorgänger immer um langen voraus ist. Von daher gehen ist Ultima VIII auch mein persönlicher Favorit.

PC Games: Und welches be-
deutet ihr am meisten?

Richard Gornot: Jihma IV Mit diesem Spiel wurde die Jihma Serie für mich vom Beruf zur Berufung. Meiner Ansicht nach war Jihma IV der Wendepunkt in der Serie. Die ersten drei Teile waren erfolgreich und ich wusste ganz einfach, daß Jihma nun der Hauptbestandteil meines Berufs und meines Lebens sein würde.

PC Games: Sehnst Du Dich manchmal nach den Zeiten zurück, in denen ein einzelner Programmierer ein Hitpiel schreiben konnte?

Richard Gornat: Der Übergang vom einsamen Wolf zum kompletten Design Team war eigentlich relativ lang vom Ullma 1 bis Ullma 10 habe ich so gut wie alleine geschrieben. Bei Ullma 9 realisierte ich, daß ich mich mit bestimmten Technologien einfach nicht gut genug auskannte. Also begann ich Experten einzustellen. Das hat um Anfang der 90er Jahre die Anzahl der Ange-

stellten mich jedoch ständig und mein antwortendes und bei-
halten zu verhalten. Die ich
sicher in Erfahrung um
Zeichner Soundtechniker
Komponisten und Schreier
kann hinzugeben und die Qualität
wurde immer besser. Meine
Aufgabe besteht nun darin
das Gesamtprodukt zu über-
wachen, dem Team als Berater
zur Seite zu stehen und neue
Technologien auszuwerten. Die
Antwort lautet also: Nein. Es ist
mir lieber so, wie es ist.

PC Games. Ich bedanke mich
im Namen aller PC Games Le-
ser recht herzl. für dieses
ausschlußreiche Gespräch

Richard Garnot Origin Systems bedankt sich bei den PC Games Lesern für ihre Unterstützung und Kommentare zur Origin Produktreihe.

Softsale Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Fax 05021/910403 und -404
☎ 05021/910416 und 910417

Model	Price	Features
Analogue	£49.95	2.0 Digits
Analogue Pro	£79.95	4 Digits
Analogue Pro	£99.95	6 Digits
Analogue Pro	£149.95	8 Digits

BESÜCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31334 HILDESHEIM
OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19
(MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)

• zzgl. Nachnahme-Gebühr
DM Es gelten unsere

Bei Origin in Vorbereitung: Pacific Strike

Amerikas späte Rache...

Für die in Pearl Harbor stationierten amerikanischen Soldaten begann der 7. Dezember 1941 wie jeder an dem Tag. Der Sonnenaufgang auf der zu Hawaii gehörenden Insel Oahu war wie jeden Morgen ein grandioser Anblick.

Während sich die Soldaten noch den Schlaf aus den Augen reiben und zum Frühstück schlurften, bereiteten sich 200 Meilen entfernt japanische Truppen auf einen Großangriff vor. Unter dem Oberbefehl von Vizeadmiral Chuichi Nagumo verließen 12 Tage vorher sechs Flugzeugträger, zwei Schlachtschiffe sowie mehrere Zerstörer und Tanker unter strengster Geheimhaltung und absoluter Funkstille die Kuril Inseln. Am 7. Dezember um 6 Uhr morgens kam die Flotte in Reich-



weite und begann mit den Vorbereitungen zum Angriff. Nicht einmal zwei Stunden später war in Pearl Harbor die Hölle los. Die erste japanische Angriffswelle traf um 7.50 ein und erwischte die Amerikaner mit heruntergelassenen Hosen. Unfähig sich zu verteidigen, brach ein heilloses Durcheinander aus. Um 10 Uhr war alles vorbei. 2400 amerikanische Soldaten ließen bei dem Angriff ihr Leben. 1300 wurden verwundet und mehr als 1000 vermißt. 18 amerikanische Schiffe wurden beschä-

digt und über 200 Flugzeuge zerstört. Das einst stolze Schlachtschiff Arizona war nur noch ein Wrack, die West Virginia und die California sanken und die Nevada wurde schwer beschädigt. Die Verluste auf japanischer Seite waren gering: Weniger als 100 Soldaten verloren ihr Leben, 29 Flugzeuge wurden abgeschossen und fünf Mini-U-Boote zerstört. Die Japaner errangen einen brillanten taktischen Sieg und sahen die amerikanischen Seestreitkräfte im Pazifik als praktisch zerstört an. Und so beginnt Origin Systems neuester Flugsimulator Pacific Strike. Der Spieler, in der Rolle eines amerikanischen Navy-Piloten, kann bereits während der zweiten japanischen Angriffswelle in das Geschehen eingreifen und so versuchen,

die Verluste in Pearl Harbor so gering wie möglich zu halten. Obwohl man bei der Entwicklung großen Wert auf historische Genauigkeit legte, kann der Spieler durch schnelles Eingreifen die Anzahl der tatsächlich im Jahre 1941 zerstörten Schiffe verringern. Dies wirkt sich positiv auf den Verlauf der weiteren "Tours of Duty" und der Missionen aus.

Mehr Verantwortung

Pacific Strike wurde mit der Strike Commander Engine entwickelt und diese Verwandtschaft ist auf den ersten Blick ersichtlich. Grafiken und Details sind von gleicher, manchmal sogar besserer Qualität und die aus den Commander Serien bekannten Filmsequenzen dürfen natürlich nicht fehlen.

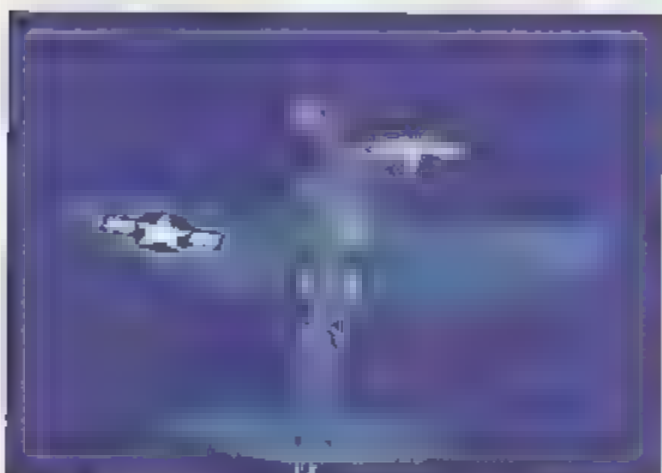
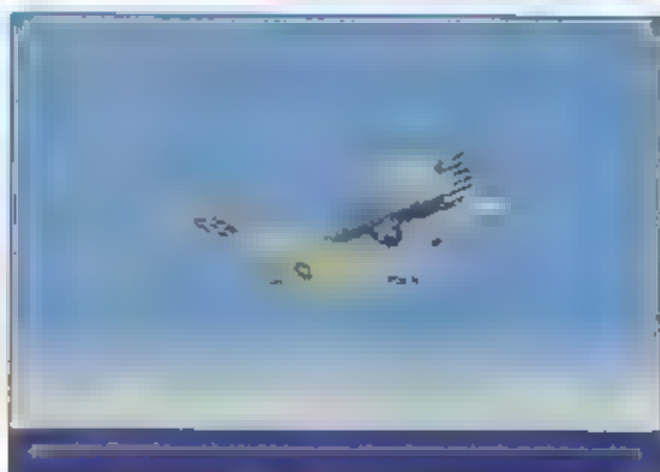
Die erste Tour of Duty beginnt auf hoher See an Bord des Flugzeugträgers Enterprise. Von der Offiziersmesse aus kann unser Pilot verschiedene andere Räume betreten. In seiner Kabine kann man gespeicherte Spiele laden, Akten einsehen, sich der im Laufe des Krieges erworbenen Orden erfreuen und die nächste Mission planen. Der Missionsplaner hat, verglichen mit Strike Commander, einige erwähnenswerte Vorteile. Der Spieler hat einen wesentlich größeren Einfluß auf die Planung der nächsten Mission. So ist es in Pacific Strike möglich, die einzelnen Flugstoffeile zu verändern sowie die Flugzeugmodelle und deren Bewaffnung auszuwählen. Als ob das noch nicht genug wäre, kann man außer dem noch seine Begleitpatronen sowie deren Flugzeuge und Bewaffnung selbst bestimmen. Hierdurch erhält der Spieler die Gelegenheit, auch seine taktischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Voraussetzung hierfür sind regelmäßige Beförderungen. Je höher der

Wie konnte das passieren?

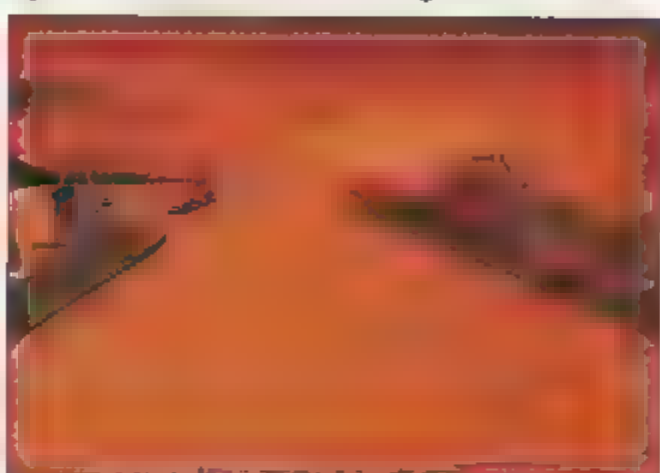




Das Cockpit bei Pacific Strike erweist sich als wenig spektakulär - schlicht und gut!



Der Flieger kann sogar von oben betrachtet werden; rechts eine schöne Zwischensequenz.



Bauch der Betty-Bomber abgeworfen und stürzten sich auf den nächsten Flugzeugträger, wobei natürlich der Pilot getötet und das Flugzeug zerstört wurde. In den späteren Kriegsjahren sollte unser Pilot daher versuchen, die Betty-Bomber so schnell wie möglich zu zerstören, d. h. bevor die Bokus abgeworfen werden können.

Harter Stoff

Auf amerikanischer Seite werden die Bombenangriffe entweder mit der Dauntless oder dem Helldiver geflogen. Während dieser Missionen besteht die Möglichkeit, zwischen dem Piloten und dem Bordkanonier zu wechseln. In einem typischen Szenario fliegt man als Pilot über die Abwurfstelle, läßt dort die Bomben fallen und wechselt dann zur Heckkanone, um sich den Rückzug zu sichern. Der Verlauf und das Ende des

Spiels wird vom Erfolg des Piloten bestimmt. Pacific Strike kann auf vier verschiedene Arten enden. In einem lausigen Spiel wird am Ende die japanische Flagge über Hawaii wehen, in einem durchschnittlichen Spiel verlängert sich der Krieg bis 1946, wobei der Ausgang des Krieges hauptsächlich vom Erfolg der Bombermissionen über dem japanischen Festland abhängt. Ein gutes Spiel folgt dem historischen Geschehen und endet daher im Abwurf der Atombombe. Und last but not least - ein ausgezeichnetes Spiel: Hier erhält der Spieler die Gelegenheit, einen Bombenangriff auf ein Hochhaus in Tokio durchzuführen. Dankens werterweise hat sich zu diesem Zeitpunkt die gesamte militärische Führungsspitze Japans in



diesem Hochhaus eingekerkert. Wenn diese Mission erfolgreich endet, hat dies sofortige Kapitulation zur Folge. Allen vier Versionen folgt eine beeindruckende Filmsequenz.

Hardware-Empfehlung

Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art kann man in Pacific Strike nur auf einer Seite kämpfen. Aber wer will sich schon in einem mit Bomben vollgepackten Düsenjet in Kamikaze-Manier auf einen Flugzeugträger stürzen? Pacific Strike hat alle Voraussetzungen für einen Superhit. Den Designern zufolge wird das Spiel weniger Speicherplatz in Anspruch nehmen als Strike Commander und soll

auch auf einem 386/40-Rechner spielbar sein. Empfohlen wird jedoch ein 486/33 mit mindestens 4 Meg Arbeitsspeicher. Um in den vollen Genuß der Soundeffekte und digitalen Sprachausgabe zu kommen, benötigt man natürlich auch eine Soundkarte. Jedoch werden nur echte HiFi-Freaks, die ein General-Midi-Gerät ihr Eigen nennen, den vollen Hörgenuß erzielen. Auch der Thrustmaster-Joystick wird unterstützt werden. Zum Schluß noch eine Randnotiz: Im Juli begann man bei Origin mit der Arbeit an einem weiteren Flugsimulator, der ebenfalls auf der Strike Commander Engine basiert. Flying Circus spielt sich während des 1. Weltkriegs ab und erzählt die Geschichte dieser tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten.

Bei Origin in Vorbereitung: Strike Commander - Tactical Operations

Taktisch klug!

Die erste
Missions-
diskette

von Peter Shelus

ander ist
randvoll mit
neuen Einsat-
zen, Waf-
fen, Flugzeugen und Missionen
für die Mitglieder der allseits
beliebten Söldnertruppe Wild-
cats. Tactical Operations (oder
Tactical Ops im Söldnergargon)
wird im Oktober erhältlich
sein. Dann ist der Urlaub wie-
der aus

Es ist immer das gleiche Lied:
Kaum hat eine hochspeziali-
sierte Söldnertruppe mit ihrer
Basis in der Türkei im Jahre
2011 durch überlegene takti-
sche Planung und herausra-



ihre Angebo-
te auf ande-
ren Märkten
und ein guter
Job ist nun
schwerer zu
finden. Zu al-

lem Überfluß besteht die türki-
sche Regierung dickköpfig auf
termingerechter Zahlung und
stellt zur Eintreibung derselben
ihr eigenes Fluggeschwader
zusammen

Dies ist das Szenario der lange
erwarteten ersten Missionsdis-
kette für Strike Commander
Gerade aus dem wohlverdien-
ten Urlaub zurückgekehrt,
wollte unser Pilot es erst mal
langsam angehen lassen. Dar-
aus wird wohl nichts!

Zusammen mit seinen Kumpels
Zorro, Baseline, Phoenix, Vi-
xen, Prime Time und Tex geht
man gleich wieder volle Suppe
zur Sache. Mit drei neuen
Flugzeugtypen bemühen sich
die Widersacher nach Kräften,
unseren Söldnern das Leben so
schwer wie möglich zu ma-
chen

Der B-1B Bomber, die F-4
Phantom und der "unsichtba-
re" F-117 Stealth Fighter sind
die neuesten Gegner im Kampf
um die Vorherrschaft im Luf-
traum. Hierbei handelt es sich
ausschließlich um Feindflug-
zeuge, d. h. die Wildcats kön-
nen diese Jets nicht fliegen. In
insgesamt 24 neuen Missionen
finden wir unsere Piloten in
neuen exotischen Lokalitäten
wie Hawaii, Südafrika, Syrien
und Nicaragua sowie in Nord-
irland und Sibirien. Hier muß
man sich nicht nur wie ge-
wohnt, mit Fighter Jets im Luft-
kampf messen, sondern darf
sich auch noch zusätzlicher
Angriffe durch Mittelstrecken-
raketen und neuen Boden-Luft-
Raketen erwehren.

Steuerprobleme

Um ihren Zahlungsaufforde-
rungen Nachdruck zu verlei-
hen, stellt das türkische Finanz-
amt seine eigenes, ganz spezi-
elles "Betriebsprüfer-Geschwa-

der" zusammen. Man hat sich
dazu entschlossen, den Söld-
nern einen Löffel ihrer eigenen
Medizin zu verabreichen und
trainiert daher fleißig eigene
Piloten. Zwischen den "Ho-
norarmissionen" wird es daher
notwendig, die Entwicklung
dieser Blutsauger auf ein Min-
imum zu beschränken. Gleich
in der ersten Mission hat man
Gelegenheit, im Rahmen einer
kleinen Rebellion die Aufrüs-
tungsmaßnahmen der Lan-
desregierung einzuschränken.
Eines der Trainingslager für die
fliegenden Steuerverfänger, das
sich in Syrien befindet, kann
zu diesem Zwecke zerbombt
werden.

Glücklicherweise haben sich
nicht alle Missionsmakler ver-
drückt. Ein neues Mitglied die-
ses fragwürdigen Berufsstandes,
das auf den Namen Maxwell
hört (der Missionsmakler, nicht
der Berufsstand), hat eine gut
bezahlte Mission in Nicaragua
zu vergeben. Die dortige Re-
gierung versucht, die indiani-
schen Siedler von deren Land
zu vertreiben, um sich so die
Schürfrechte unter den Nagel
zu reißen. Nach gelungener Ar-
beit erledigt man dort noch
schnell einen seit Jahren anhal-
tenden Konflikt zwischen Costa
Rica und Nicaragua und auf
gehts zur nächsten Mission.

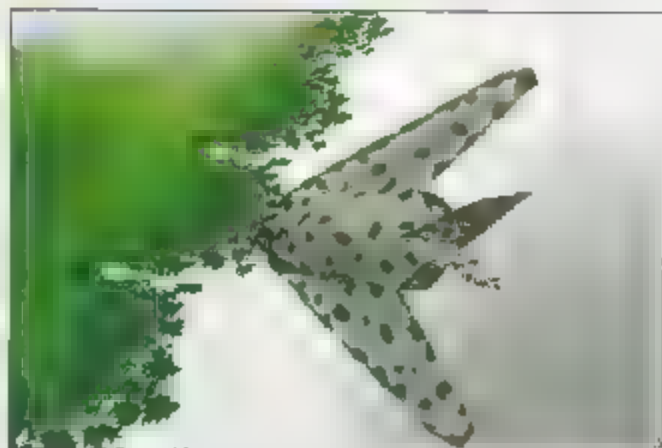
Vielfältige Aufgaben

In den weiteren Missionen, die
wir hier nur kurz ansprechen
wollen, geht es gegen eine
Gruppe amerikanischer Flug-
zeugträger, die sich die Vor-
herrschaft über den unabhän-
gigen Staat Hawaii verschaffen
wollen. Danach hat man in Si-
brien die Gelegenheit, einen
Piloten vor einer Meute heran-
stürmender F-4s zu retten.
Zwei Missionen verdienen auf-
grund ihrer aktuellen politi-
schen Brisanz besondere Be-
achtung. Während einer Zwi-



Das TacOps-Team: Prem Krishnan, Peter Shelus
und Chris Roberts (von links nach rechts).

gende Flugkünste ein paar Mil-
liarden verdient, wird sie auch
gleich von der dortigen Regie-
rung steuerlich neu veranlagt.
Was bleibt einem freundlichen
Söldner anderes übrig, als sei-
ne sieben Sachen zu packen und
in gastlichere Gefilde um-
zuziehen? Ganz einfach: Man
drückt sich vor der Steuer, wo
es nur geht und fliegt härtere
Missionen, die zwar mehr
Geld bringen, aber dafür auch
ein höheres Risiko in sich ber-
gen. Leider haben die meisten
Missionsmakler es vorgezogen,



Der Stealth-Fighter im Anflug an die Küste -
ein beeindruckendes Bild.



Eine F-18 im Einsatz. Die Tactical Operations bieten zahlreiche neue Flugzeuge.

schenlandung in Nordirland erfährt man, daß Terroristen einen B-1B-Bomber entführt haben. Die Entführer lassen keinen Zweifel daran, daß sie einen neuen Weltkrieg beginnen werden, falls ihre Forderungen nicht erfüllt werden. In der anderen Mission dreht sich alles um eine Grenzstreitigkeit zwischen Zimbabwe und Südafrika. Natürlich würden die Wildcats niemals für Südafrika fliegen, oder? Weit geteilt! Unerklärlicherweise scheint man in diesem Konflikt die falsche Seite gewählt zu haben. Was ist passiert? Sind die Wildcats übergeschossen? Hat Buchhalter Beetlebaum endgültig die Führung übernommen? Haben die Wildcats eine dunkle Seite, die bisher noch nicht zum Vorschein gekommen war? Oder hat es vielleicht etwas mit dem Gerucht einer herannahenden Katastrophe zu tun, das sich während des Spiels hortrückig in der Luft hält? Im November werden Sie das alles erfahren.

Technobabble

Tactical Operations ist gleichzeitig ein Update für Strike Commander. So kann zum Beispiel der gesamte Strike Commander Soundtrack auf General MIDI-Standard umgewandelt werden. Stolz Besitzer eines diesbezüglichen Gerätes können sich auf stark verbesserte Soundeffekte und orchestrierartige Musik gefaßt machen. Hartgesottene Flug-Freaks werden über das neue,

realistische Flugmodell erfreut sein. Durch Auswahl dieser neuen Option reagieren Fighter Jets originalgetreu auf Kräfte wie Zug und Beschleunigung. Selbst der Kraftstoffverbrauch wurde diesen neuen Bedingungen angepaßt. Außerdem werden Ruderpedale oder zweite Joysticks, die als Ruderpedale gebraucht werden können, unterstützt. Origin mußte sich wohl einige kritische Bemerkungen bezüglich der Tauglichkeit von Strike Commander als "echter" Flugsimulator anhören und hat daher mit den erwähnten Verbesserungen versucht, sowohl den Arcade- als auch den Flugsimulator zufriedenzustellen. Tactical Ops verlangt zusätzliche 7 MB von der Festplatte, 8 Megs Arbeitsspeicher und ein 486/33 MHz Rechner sind nach wie vor für den vollen Spielgenuß erforderlich. Auf der Verpackung wird diesmal ausdrücklich darauf hingewiesen, daß DOS 6.0 und Double Space Festplattenkomprimierung unterstützt werden. Da es sich um eine Missionsdiskette handelt, ist selbstverständlich das Original Strike Commander-Programm erforderlich.

Zu guter Letzt

Tactical Operations ist mehr als eine Missionsdiskette im eigentlichen Sinn. Neue Flugzeuge, modernere Waffensysteme, drei neue Piloten und eine spannende Story sorgen für ein völlig neues Strike Commander-Erlebnis.

Joystick



STAR LORD

99.90

Ball Deluxe	79.90
Betrayer: a. Krondor dt	89.90
Bloodstone	89.90
Blue Force (US)	89.90
Body Blows	84.90
BurnTime dt	89.90
Conquered Kingdoms	89.90
Day o. Tentacles dt	89.90
Empire Deluxe WIN	89.90
Eye o. Beholder 3 dt	94.90
Falcon 3.0 Data 3	84.90
Flight 5	129.90
High Command	89.90
Jurassic Park	79.90
Lost in Time	89.90
Might & Magic 5 dt	89.90
NHL Hockey	89.90
One Step Beyond	49.90
Patrol	89.90
Pirates Gold dt	99.90
Protector dt	84.90
Seal Simulator	89.90
Seven Chiefs of Gold	74.90
Torpedo	84.90
Twilight 2000 dt	99.90
V for Victory 4	79.90
War Str Manager dt	94.90
Warlords 2	99.90
Wayns World	84.90
Wing C Academy	89.90

SONDERANGEBOT

SOLANG DER VORRAT REICHT

Bards Tale 3	29.90
Battlemaster	29.90
Covert Action	39.90
Curse o. Azur Bonds	39.90
Dune	29.90
Eco Quest	39.90
Hardball 3	49.90
KGB dt	39.90
Kings Bounty	29.90
Legend o. Kyrandia dt	39.90
Lord of L. Rings 2	49.90
Lure o. f. Temptress dt	34.90
Pool o. Radiance	39.90
Ultima 7 dt	89.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	69.90
Zak McKracken dt	39.90
Battlech 2 5.25"	29.90
Cal + Driver "5.25"	39.90
Comanche "5.25"	79.90
D. Ketherlake dt 5.25"	39.90
Indy 4 dt 5.25"	89.90
Kaiser 5.25"	49.90
Rampart "5.25"	39.90
Risky Woods "5.25"	39.90
Star Trek dt 5.25"	49.90
Sharklock Hel. dt 5.25"	99.90

SEAL TEAM

89.90

PRIVATEER

99.90

CD-ROM

Fun. Quest	129.90
Blue Force	69.90
Day of Tentacle	69.90
Dune dt. Takt. engl.	109.90
Hot News	29.90
Joystick CD	19.90
Kings Quest 6 OMM	69.90
Land 4 engl. Takt.	64.90
Legend o. Kyrandia "talk"	69.90
Ringworld	94.90
Sherlock Holmes 3	89.90

SPECIAL

Livebooks sb	39.90
A. Train bis X-Wing	
Flightdeck Pro	179.90
Gravis Analog Pro	99.90
Gravis Joypad	59.90
Thrillmaster Pro	299.90
Weapon Control 2	249.90
JETZT NEU IM PROGRAMM	
Mega Drive 2	199.90
Mega CD	499.90
Macintosh-Software	

HÄNDLERANFRAGEN

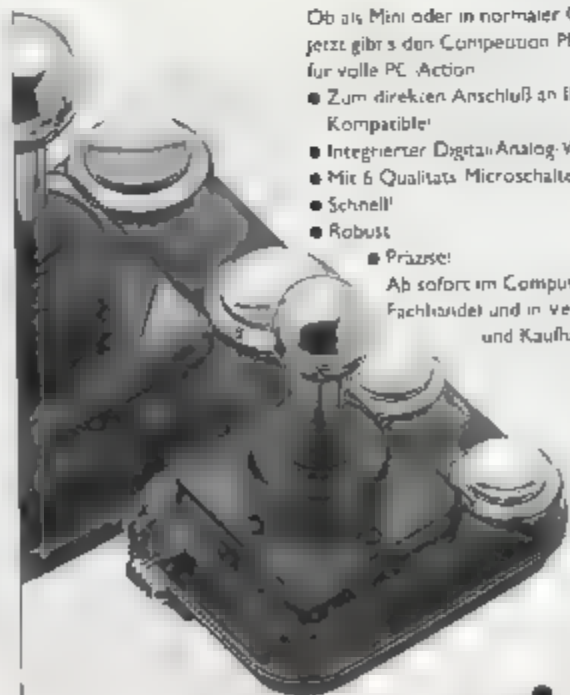
ERWUNSCHT

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/430 047-49 FAX 0221/4302187
 50935 Köln 41 0221/4302187 50935 Köln 41 0221/4302187
 50935 Köln 41 0221/4302187 50935 Köln 41 0221/4302187
 50935 Köln 41 0221/4302187 50935 Köln 41 0221/4302187

NEU

Competition PRO[®]

PC-STICK



Ob als Mini oder in normaler Größe
jetzt gibt's den Competition PRO auch
für volle PC Action

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatibel
- Integrierter Digital-Analog-Wandler
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern
- Schnell
- Robust

• Präzise!

Ab sofort im Computer
Fachhandel und in Versand-
und Kaufhäusern

DYNAMIS

Dynamics marketing GmbH Hamburg

Wer den Namen Chris Roberts nicht kennt, hat wohl die letzten zehn Jahre mit einem Taschenrechner verbracht. Von seinen frühen Werken wie *Bad Blood* und *Times of Lore* bis hin zur *Wing Commander*- und *Strike Commander*-Serie steht sein Name als Synonym für erstklassiges Computer-Entertainment.

Wir ersparen Ihnen hier das übliche Blabla, von wegen wie sein Hund heißt und ob er wegen des Übergewichts seines Schwipschwagers besorgt ist, und wenden uns sofort den wesentlichen Dingen zu. Mit anderen Worten: *Wing Commander 3*, *Strike Commander 2* und alles was damit zusammenhängt.

PC Games: Wann dürfen wir mit *Wing Commander Teil 3* rechnen?

Chris Roberts: Wir haben mit der Arbeit an *Wing Commander 3* begonnen. Wenn alles gut geht, und es sieht so aus, hoffen wir, das Spiel Weihnachten '94 veröffentlichen zu können.

PC Games: Wie weit ist die Entwicklung fortgeschritten?

Chris Roberts: Die neue 3D-Technologie funktioniert. Der große Sprung zu SVGA-Grafik ist geschafft. Und ich kann Dir sagen: 3D-Raumschiffe in SVGA sind sehr beeindruckend.

PC Games: Wie wirkt sich das auf die Geschwindigkeit und die Bildaufbauzeit aus?

Chris Roberts: Um eins gleich vorwegzunehmen: Man wird jederzeit während des Spiels von VGA auf SVGA umschalten können. Hierdurch wird die Bildaufbauzeit bei langsamen Rechnern erhöht. Da sich das Geschehen im Weltall abspielt, arbeiten wir in der Regel mit schwarzen Hintergründen und ohne Terrain. Daher haben wir gegenüber Simulatoren mit Landschaften bereits einen deutlichen Speed-Vorteil. An einem 486er Rechner mit 50 Megahertz Taktfrequenz errei-

Chris Roberts im Interview

Am Ende zählt nur der Spielspaß



chen wir in SVGA 15 Bilder und in VGA 24 Bilder in der Sekunde. Das kann sicher noch verbessert werden, ich bin darüber nicht allzusehr besorgt.

PC Games: Wird *Wing Commander 3* auf der *Strike Commander* Game Engine programmiert?

Chris Roberts: Ja. Als ich *Strike Commander* entwarf, hatte ich eigentlich von vornherein geplant, die Game Engine für *Wing Commander* zu benutzen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich von *Wing Commander* ein wenig die Nase voll.

Deshalb wollte ich erst ein neues Spiel, sprich *Strike Commander*, entwerfen, bevor ich mich wieder *Wing Commander* zuwandte. Die neuen Technologien für *Strike Commander* wurden alle mit *Wing Commander* im Sinn entworfen. Zwischenzeitlich haben wir noch einige Verbesserungen vorgenommen, von denen *Wing Commander 3* profitieren wird.

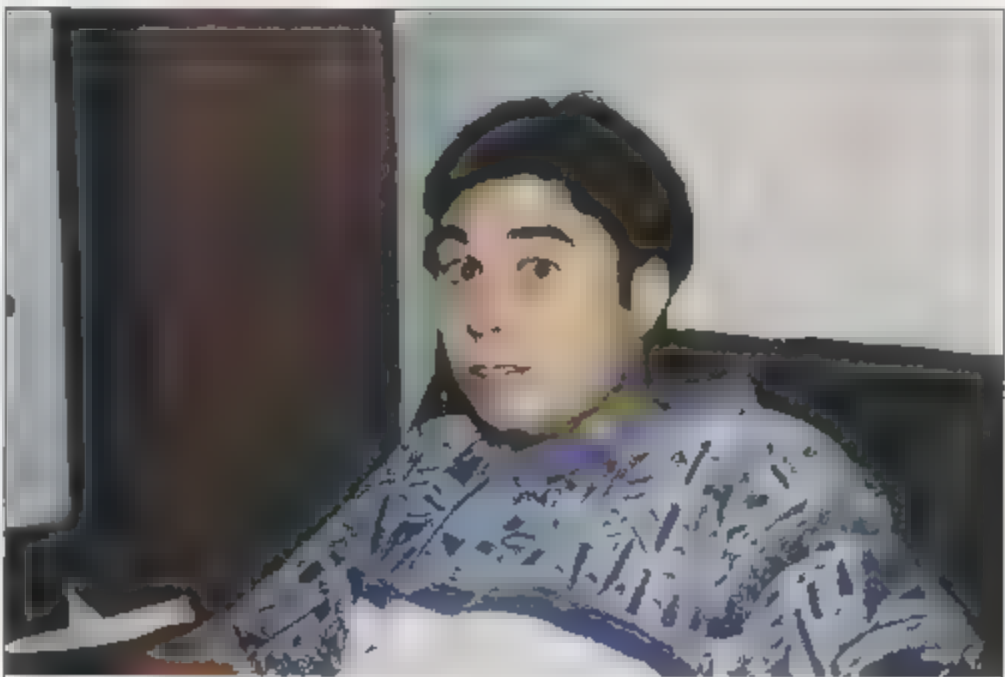
PC Games: Wird *Wing Commander 3* wieder ein Festplattenkaß werden?

Chris Roberts: *Wing Commander 3* wird in erster Linie für CD-ROM entworfen. Eine Diskettenversion wird zwar erhältlich sein, jedoch wird diese nicht über SVGA-Grafiken verfügen. Die CD-ROM Version hat SVGA, volle digitale Sprachausgabe und wesentlich längere und detailliertere Film-

sequenzen. Fast schon keine, in sich abgeschlossene Filme. Die Diskettenversion wird natürlich eine voll spielbare Version sein, allerdings müssen wir aus Platzgründen auf all das oben erwähnte, zumindest in dieser Qualität, verzichten. Ich empfehle also dringend die Anschaffung eines CD-Laufwerks.

PC Games: Mit anderen Worten: Die Systemanforderungen steigen schon wieder. Wer das Spiel so richtig auskosten will, braucht jetzt auch noch ein CD-Laufwerk.

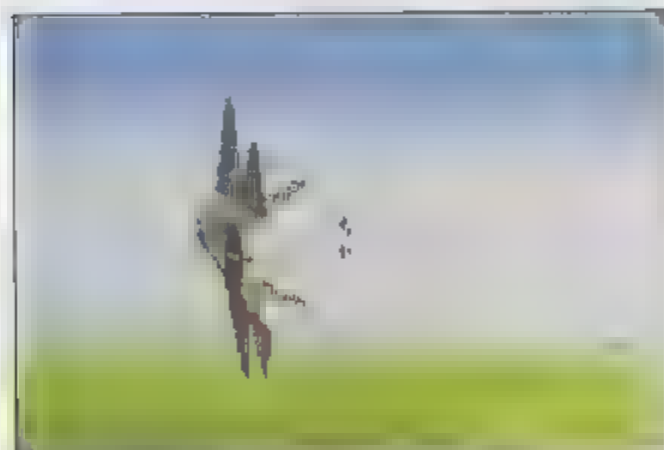
Chris Roberts: So ist das nun mal in der Branche. Die Anforderungen steigen ständig. Trotzdem ist die Anschaffung eines CD-Laufwerks eine lohnenswerte Investition. Sicher werden auch andere Hersteller diesen Weg gehen. Ein Spiel von der Qualität eines *Strike*



Chris Roberts zeichnet verantwortlich für Spielehammer wie *Wing Commander 1* und *2*, *Privateer* und *Strike Commander*.



Trotz des großen Erfolgs so sympathisch wie eh und je. Chris ist sein Erfolg nicht zu Kopf gestiegen.



Die F-22 bei einem Verfolgungsflug: Spannung scheint bei der Missionsdiskette geboten.

Commanders braucht halt mal eine Menge Speicherplatz. Natürlich will jeder tolle Grafiken und Supersound. Alles muß besser, schneller und realistischer sein als gestern. Ich spiele gerade die CD-Version von "Day of the Tentacle", dessen Diskettenversion auch sehr gut ist. Trotzdem ist die CD-Version haushoch überlegen. CD-ROM ist die logische Antwort und sicher auch das Medium der Zukunft.

PC Games: Sind weitere unabhängige Spiele in Wing- oder Strike Commander-Universum geplant wie z. B. Privateer?

Chris Roberts: Sehr gut möglich. Wir machen vielleicht einen zweiten Teil von Privateer und denken über eine ähnliche Variante für Strike Commander nach. Andy Hollis (Designer für 15 Strike Eagle II) hat mit den Vorbereitungen für ein solches



Aus dem Cockpit sieht die Welt ganz anders aus: eine SU-27.

Produkt begonnen. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob es sich letztendlich in der Strike Commander-Umgebung abspielen wird.

PC Games: Wie lange müssen die Piloten noch gegen Kilrathi antreten?

Chris Roberts: Der Krieg mit den Kilrathi wird in Wing

Commander 3 zu Ende sein. Danach gibt es einen neuen Gegner. Wir haben noch einige Überraschungen auf Lager.

PC Games: Stichwort Strike Commander 2. Welche neuen Ideen und Techniken werden im zweiten Teil Eingang finden?

Chris Roberts: Mehr Flugzeuge und intensivere Luftkampfsequenzen. Wir arbeiten gerade an einer neuen Technologie für die Flugsequenzen in Wing Commander 3, die wir später in Strike Commander 2 integrieren wollen. Ich will auch die Kampfsequenzen weiter ausdehnen, wie z. B. die Death Star Sequenz in X-Wing, die mich sehr beeindruckt hat. Einen ersten Vorgeschmack wird es in Wing Commander 3 geben. Dort wird es eine furiose Endsequenz geben, die das Ende des Krieges gegen das Kilrathi-Imperium einläutet. Außerdem sind Multi-Player-Optionen und Modemplay in Arbeit.

PC Games: Glaubst Du, daß Konsolen den PC als Spielmedium verdrängen werden? 3DO und Atari Jaguar scheinen über beeindruckende Technologien zu verfügen.

Chris Roberts: Der einzige Grund, warum PC-Spiele erfolgreich sind, liegt darin, daß Konsolen einfach nicht die erforderlichen Fähigkeiten haben, ein Spiel entsprechend darzustellen. 3D-

Grafik, Sprachausgabe, Full-Motion-Video usw. sind an diesen Systemen noch nicht möglich. Wenn eine Konsole auf den Markt kommt, die über die Fähigkeiten des PCs verfügt, könnte ich mir vorstellen, daß der PC als Spielplattform ausgedient hat. Die neuen 32- und 64Bit-Systeme sehen sehr vielversprechend aus. Wenn diese Technologien konsequent

weiterverfolgt werden, könnten diese Systeme den PC verdrängen.

PC Games: Stimmt Dich das nicht etwas wehmütig?

Chris Roberts: Ganz und gar nicht. Als Designer bin ich an einem Gerät interessiert, mit dem ich meine Ideen umsetzen kann. Ob das eine Konsole ist oder ein klassischer Computer, ist unwesentlich. Der Trend geht klar zu 3D, voller digitaler Sprachausgabe und realistischen Filmsequenzen. Das große Ziel ist der echte, interaktive Film, der in seiner Qualität nicht von einem Kino- oder Fernsehfilm zu unterscheiden sein wird. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen wir allen neuen Systemen gegenüber aufgeschlossen sein. Am Ende zählt nur der Spielspaß.

PC Games: Der sogar mit Virtual Reality noch erhöht werden kann?

Chris Roberts: Virtual Reality macht einen Riesenspaß. Ich hoffe sehr, daß Virtual Reality-Systeme bald für den Verbraucher erschwinglich sein werden. Stell Dir mal Wing Commander in Virtual Reality vor. Wir könnten einen Helm am Gerät anschließen und ohne große Umprogrammiererei das Spiel in eine VR-Umgebung verlegen. Wir, und damit sind alle Softwareanbieter gemeint, haben riesige Schritte im Bereich 3D, digitale Sprache und Full Motion Video gemacht. Virtual Reality ist der nächste logische Schritt. Wenn die Umsetzung gelingt, profitieren wir alle.

PC Games: Wie lange glaubst Du wird das dauern?

Chris Roberts: Meiner Ansicht nach wird es noch 4 bis 5 Jahre dauern, bis wir ein qualitativ hochwertiges VR-Produkt sehen werden. Ich kann es bis dahin kaum abwarten.

PC Games: Vielen Dank für dieses Gespräch.

Chris Roberts: Keine Ursache und Grüße an die Leser.

Happy Hours in Texas

Viel zu schnell ging der Tag vorbei. Gegen Ende des Tages hatte ich viele neue Freundschaften geschlossen, Telefonnummern wurden ausgetauscht und Ausgaben der PC Games mit dem Wing Commander Academy Preview unter's Volk gebracht.

Ich hatte eine echt gute Zeit bei Origin und mit typisch texanischer Gastfreundschaft lud man mich am Ende des Tages zur allwöchentlichen "Happy Hour" ein, wo alkoholfreie Getränke und Sandwiches zum Abwinken gereicht wurden.

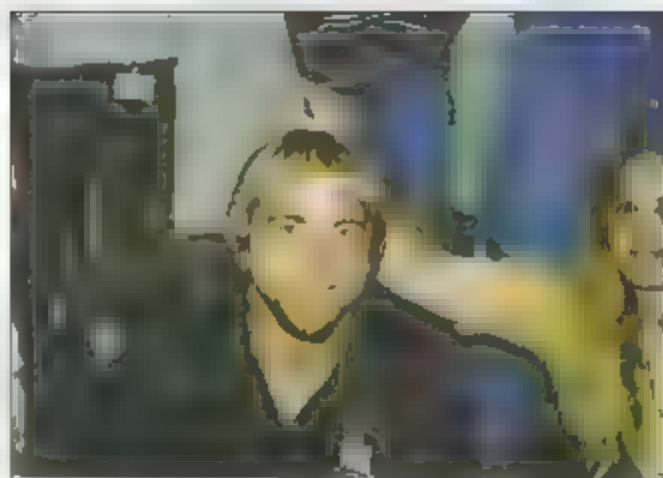
Prima Klima

Die guten Beziehungen zwischen Management und Angestellten kamen hier wieder deutlich zum Ausdruck. Die neuesten Verkaufszahlen wurden bekanntgegeben und neue Angestellte der alten Belegschaft vorgestellt. Auch meine Anwesenheit wurde als "der Journalist mit dem unersprechlichen Nachnamen" bekanntgegeben. Mittlerweile nannte mich die halbe Belegschaft ohnehin beim Vornamen und Fragen über "Germany" "The European Games Market" und "really cool games from Germany" häuften sich. Ein kurzer Blick in die Cafeteria brachte noch eine weitere Überraschung: Andy Hollis, der Designer von F-15 Strike

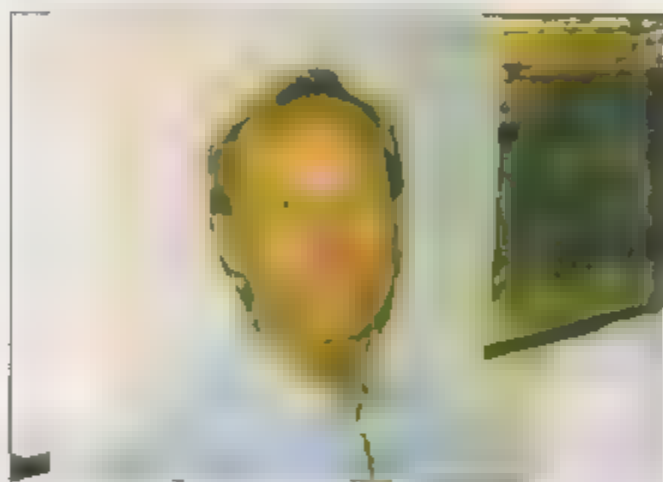


Eagle II von Electronic Arts machte sich gerade über den Kaffee her. Andy war kurzfristig von EA zu Origin "ausgeliehen" worden.

"Say hello to the folks in Germany". Aber sicher "Hello". Es gäbe noch so viel mehr zu berichten, aber leider würde dies den Rahmen dieser Reportage sprengen. Die folgenden Personen möchte ich jedoch noch in Kurzfassung erwähnen: Den Bibliothekar, der für die Spieldokumentation, Hintbooks und Fremdsprachenübersetzungen verantwortlich ist. Er legte mir besonders ans Herz, Ihnen zu erzählen, daß in Deutschland eine Wing Commander Taschenbuchreihe in Arbeit ist (Bastei Verlag). Außerdem würde er Kommentare über die Qualität der Übersetzungen sehr begrüßen. Die gute Fee vom Kundendienst, die dem verzweifeltsten Spieler mit Rat und Tat zur Seite steht und so beschäftigt war, daß sie nicht mal Zeit hatte mir ihren Namen zu nennen. Michael Priest, Ultima VII-De-



Welcher Angestellte wünscht sich das nicht - einen Boss der jede Menge Spaß versteht?



Andy Hollis wurde quasi nur "ausgeliehen". Für MicroProse designte er F-15 Strike Eagle III.



Bei der bezaubernden Fee vom Kundendienst ist jeder hilfeschuchende Spieler gut aufgehoben.

signer, der in Austin für sein soziales Engagement so bekannt ist, daß die Bürger der Stadt einen Tag nach ihm benannten. Nenad Vugrinec, der aus Kroatien stammende Komponist, der sich für die deutsche Gastfreundschaft während seiner Studienzeit in München bedanken wollte. Jean Marc aus Frankreich, der den ganzen Tag damit verbrachte, die Screenshots von Tactical Operations für unsere Leser rechtzeitig fertigzubekommen. Was können wir in der Zukunft von Origin Systems erwarten? Die Antwort: Eine ganze Menge. Natürlich wird die Ultima-Serie sowie die Wing- und Strike Commander-Serie fort-

gesetzt. Eine völlig neue Produktreihe mit dem Arbeitstitel "Interactive Movies" ist in Arbeit. Mit der Arbeit an Flying Circus, einem Flugsimulator des 1. Weltkriegs, wurde im August begonnen. Außerdem werden alle erfolgreichen Serien für das neue 3DO-System umgesetzt.

ENDE

PRIVATEER

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits ausführlich von der Vorversion des Privateer berichtet haben, durchleuchten wir diesmal das endgültig fertiggestellte Spiel. Ein vorweggenommenes Fazit über das Weltraum-Actionspiel könnte etwa so lauten: Schwierig, schwieriger, Privateer!

Ihr großes Abenteuer als "Freibeuter" (engl. Privateer) beginnen Sie auf dem kleinen landwirtschaftlichen Planeten Heien im Troy-System. Das Troy-System ist ein kleiner Abschnitt des Humboldt Quadranten und dieser wiederum ist einer von vier Teilen des Gemini-Sektors. Der Sektor wurde den Erzfunden Kilrathi (Sie erinnern sich an Wing Commander 1 und 2) vor einigen Jahren abgerungen und dient der irdischen Konföderation jetzt als Außenposten und Schutz-

schild gegen das kilrathische Gebiet. Die Besiedlung des jungen Gebiets wird mit voller Kraft vorangetrieben: die Bevölkerung wächst rasch und der Handelsverkehr wird reger und reger. Von einem goldenen Zeitalter kann im Jahre 2670 in Gemini allerdings nicht gesprochen werden, denn Piraten und versprengte Kilrathi-Einheiten machen jeden etwas längeren Raumflug zum Risiko. Hinzu kommen die Kampftruppen der sogenannten Retros, fanatische Anhänger einer



Unter dem Molekularscanner liegt das mysteriöse Objekt aller Begierde: das Alien-Artefakt.

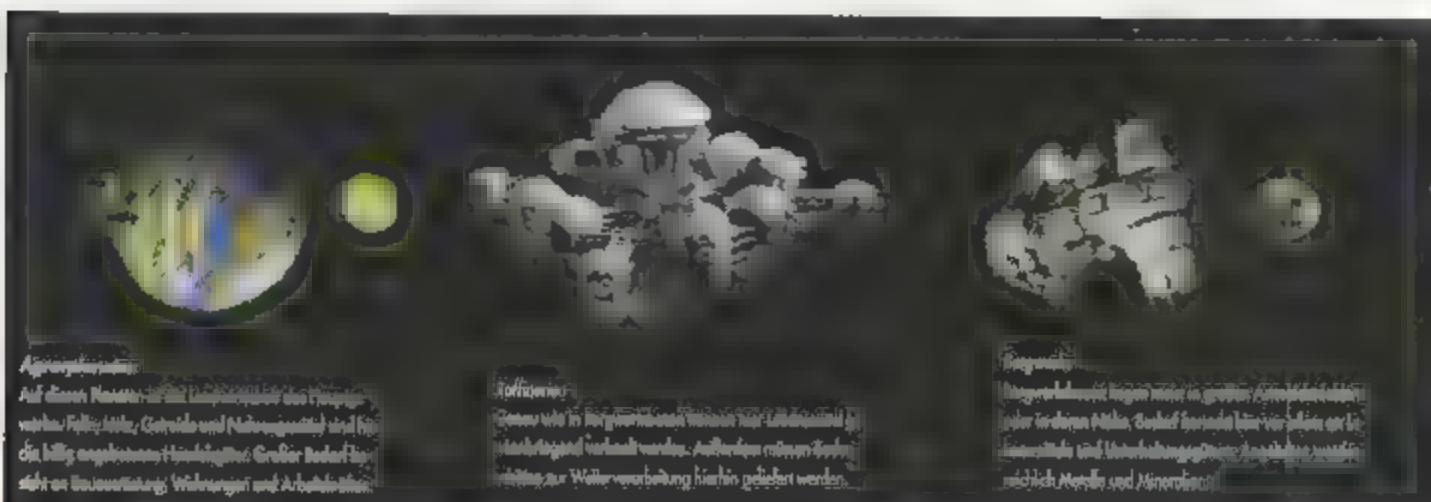
"Kirche der Menschheit" die jeder Art von technologischem Fortschritt den Kampf angesagt hat.

Ein neuer Anfang

Mit einem vernichtenden Überfall einer Retros auf die For-



schungsstation Sheol nimmt die Geschichte ihren Lauf. Der Held des Abenteuers, also Sie, befindet sich zufällig dort, als der Angriffsturm auf die Sheol beginnt. Nicht nur Ihr Arbeitgeber kommt dabei ums Leben, sondern auch Ihre Freun-



Die Centurion hat ein weites Sichtfeld und ist sehr wendig. Geradezu ideal für Privateere, die das Kämpfen schätzen.



Die meiste Zeit über gibt es hier Action pur. Die schnelle 3D-Grafik ist Referenzklasse.

selbst Ihre Auftraggeber immer nur eines wollen: das Artefakt.

Also machen Sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach mehr Informationen. Der Planet Oxford, Sitz der größten Schriftensammlung in Gemini, ist hierfür das richtige Ziel. Auch hier erwarten den Fragesuchenden aber wieder waghalsige Aufträge, die es erst einmal zu meistern gilt, bevor er mehr Informationen bekommt. Um letztendlich hinter das Geheimnis des Artefakts zu kommen, werden Sie Wochen, wenn nicht sogar Monate beschäftigt sein, denn viele der Missionen sind selbst nach dem x-ten Anlauf nicht ohne eine große Portion Glück zu schaffen.

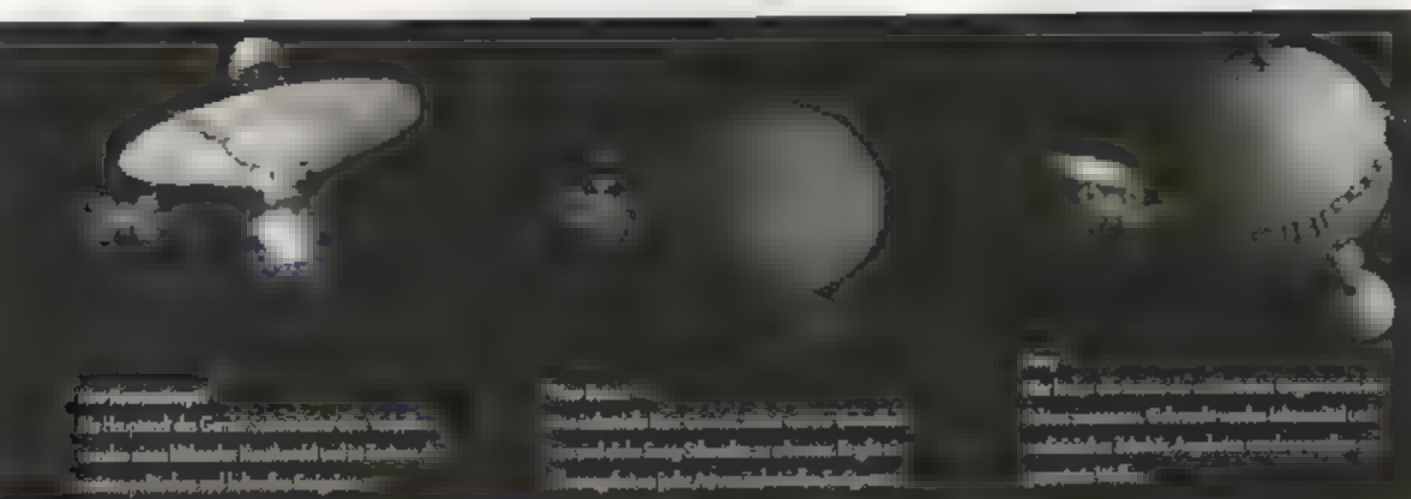
Unglaublich hoher Schwierigkeitsgrad

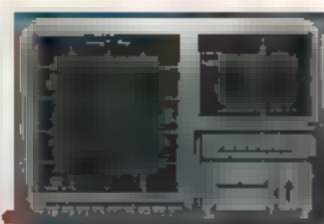
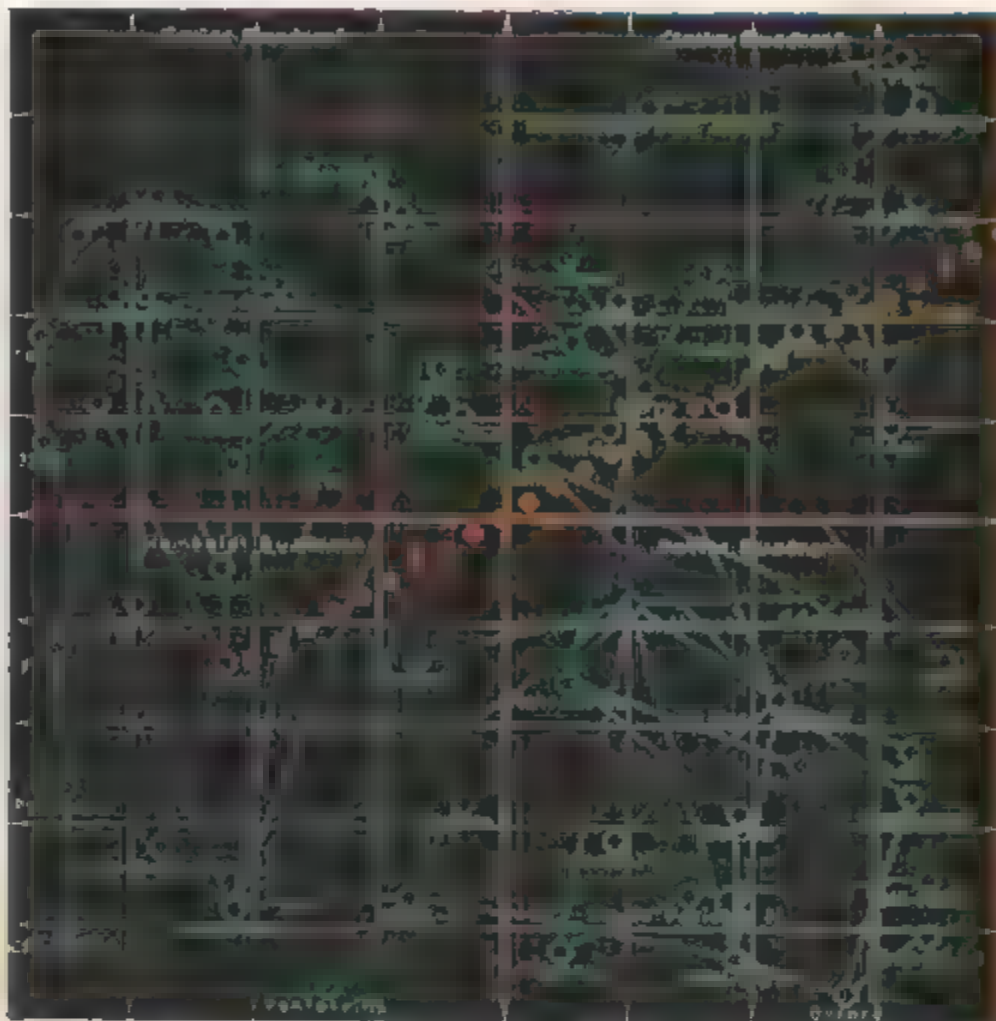
Im Vergleich zu Privateer waren die Weltraumspiele X-

die Ja, die ebenfalls auf Shear mit Forschungsarbeiten beschäftigt war, verschwunden da bei spurlos. Zum Glück im Unglück ermöglicht Ihnen eine größere Erbschaft aber einen Neuanfang als selbständiger Privateer im Gemini-Sektor. Mit einem klapprigen Raumschiff und 2000 Credits Taschengeld finden Sie sich zu Spielbeginn auf dem Planeten Heien wieder. Von hier aus beginnen Sie Ihr neues Leben als freier Unternehmer. Von den enormen Möglichkeiten, die Privateer dem Spieler bieten kann, werden Sie am Anfang allerdings noch nichts. Die Bewaffnung des Schiffes ist zu schwach, als daß Sie jetzt bereits eine Karriere als Söldner oder Pirat starten könnten. Mit kleineren Handelsflügen gilt es zunächst die notwendige Ausrüstung für Ihr Schiff zu finanzieren (siehe auch Walk Through auf Seite 41), um anschließend richtig in

die Storyline des Spiels einzusteigen. Die eigentliche "Handlung" beginnt erst, nachdem Sie einen gewissen Sandavat in New Detroit, der größten Industriestadt des Gemini-Sektors, getroffen haben. Von ihm bekommen Sie einen zunächst noch nicht näher einzuordnenden Gegenstand, ein Artefakt einer unbekannten außerirdischen Rasse. Am Anfang kann der Spieler noch gar nicht erahnen, welches Geheimnis sich hinter dem Artefakt verbirgt. Im Laufe des Spiels wird jedoch klar, daß sich der begehrteste und "heißeste" Gegenstand des ganzen Gemini-Sektors jetzt in Ihrem Besitz befindet. Einige zwielichtige Auftragnehmer bieten Ihnen mehr Informationen über den Gegenstand an, unter der Bedingung allerdings, daß Sie gefährliche und teilweise auch illegale Missionen für sie erfüllen. Unter dem Strich stellt sich dann aber doch heraus, daß

Wing und Wing Commander 2 das reinste Zuckerschlecken. Die Steuerung im Raumflug ist im großen und ganzen zwar identisch mit der von WC 2, aber die Gegner sind einfach zu stark und das eigene Schiff zu schwach, um schon nach wenigen Tagen fast ganz durch zu sein, wie es seinerzeit bei Wing Commander möglich war. Mindestens ein bis zwei Wochen intensiven Spiels sollte man auf jeden Fall einplanen, bis man von den zufällig generierten Missionen aus den Mission-Computern zu den echten "Storyline-Missionen" umsteht.





Der Gemini-Sektor. Jeder Knotenpunkt auf der Karte repräsentiert ein eigenes Sonnensystem.

Speech Pack

Wie bei Origin inzwischen üblich, wird auch für Privateer ein Speech Pack mit zusätzlichen Funkprüchen angeboten. Für knapp 60 Mark kann man die Piraten fluchen hören oder sich gepflegt mit befreundeten Kaufleuten unterhalten. Leider wird in den Zwischensequenzen selbst mit diesem Zusatz keiner Sprachausgabe geboten.

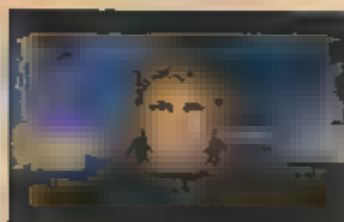
Die Technik

Beim Schwierigkeitsgrad wurde übernommen, dafür liegt Origin bei der technischen Realisierung aber wieder goldrichtig. Die auffälligsten Neuerungen wurden am Sound vorgenommen: Statt auf FM-Synthese setzt Origin von nun an bei allen Spielereinsparungen auf General MIDI. Die Begleitmusik - aus der Stereoanlage genossen - steht der Musikbegleitung eines Kinofilms um nichts mehr nach. Die Sprachausgabe und die Soundeffekte werden noch wie vor synthetisch erzeugt. Deshalb hinterläßt das Installationsprogramm auch gemischte Gefühle bei Besitzern von AdLib-kompatiblen Karten: Die Begleitmusik kann zwar auch aus AdLib-Karten gehört werden, bei den Effekten und der Sprache stehen aber nur SoundBlaster-Kompatible zur Auswahl. Über die grafischen Qualitäten muß nicht viel gesagt werden, denn von Origin ist man im Bezug auf die Wing Commander-Serie schließlich nur das Beste gewohnt. Man blieb bei Privateer noch beim Standard VGA-Modus mit 320 x 200 Bildpunkten in 256 Farben. (Unter-

gen kann. Dafür werden aber auch Features geboten, die in anderen Weltraumspielen bisher noch nicht zu sehen waren. Die vier Raumschiffe, die sich

der Spieler - je nach Finanzlage - zulegen kann, lassen sich mit zig Ausrüstungskomponenten zu wahren Kampfburgen tunen. Im Weltraum findet man

zehn weitere Schiffe; einzelne davon sind schon aus Wing Commander 2 bekannt.



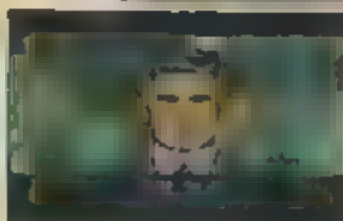
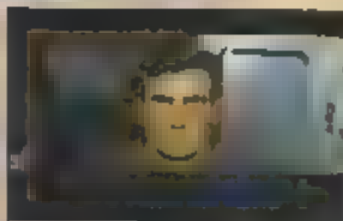
Tayla - Ein Katzenauge mit Geschäftssinn.

Miggs - Der stroh-dumme Lakai von Lynch.



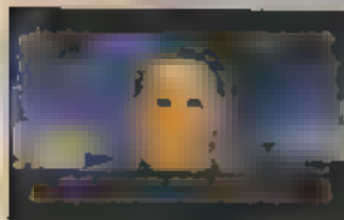
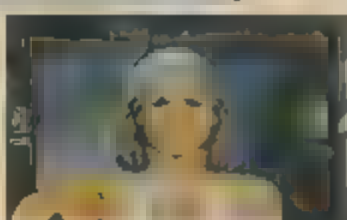
Lynch - Der übelste Mafia-Boss in Gemini.

"Major Tom" - Der sympathische Held des Abenteurers.



Sandoval - Er gibt Ihnen das Artefakt.

Eine sympathische Vorzimmerdame...



stützung von SuperVGA wird erst für Wing Commander 3, das im Winter '94 erscheinen soll, versprochen). Am Erscheinungsbild aller Objekte, Raumschiffe und Planeten wurde gewissenhaft gearbeitet. Im Vergleich zu Wing Commander 2 wirkt alles sehr viel detaillierter und lebensechter. Der Detailreichtum muß aber mit entsprechend schneller Hardware erkauft werden. Ein 386er mit 40 MHz Taktrate oder ein 486er ist für einen flüssigen Spielablauf die Grundvoraussetzung.

Fazit

Das einzige, was einem Spieler mit der entsprechenden Hardware an Privateer stören könnte, wäre der sehr hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Ansonsten ist das Spiel eine rundum gelungene Fortsetzung der Wing Commander-Saga. Wer bereit ist, sich in ein Spiel richtig einzuarbeiten, wird hier auf alle Fälle mit dem Besten bedient.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

OS	Windows
VGA	Musta
WGA	Amstrad
MSX	Amstrad
386	Supercomputer
MS 286	Amstrad
MS 386	General 386

BESONDERHEITEN

- hoher Schwierigkeitsgrad
- unendlich viele Missionen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin/Electronic Arts

RANKING

3D-Simulation



Spielerschnitt **1**

Handbuch **deutsch**

Spiel **englisch**

Kopierschutz **keiner**

Miniatur-Walk Through - Der Einstieg in Privateer erleichtert.

Damit es Ihnen nicht ähnlich ergeht wie einigen unserer Redaktionsmitglieder, die vom Schwierigkeitsgrad des Weltraum-Action-Browserspiel förmlich erschlagen wurden (aus was kann schnell Frust werden), geben wir Ihnen hier einen kleinen Leitfaden an die Hand, der den Einstieg in das Leben als Privateer etwas erleichtern kann. Grundsätzlich sollte man wissen, daß es mehrere Wege zur "ersten Million" gibt. Man kann Mitglied der Händler- oder Soldaten-Gilde werden, sich seine Missionen aus den Missions-Computern ziehen oder sich auf eigene Faust auf den Weg machen, hier eine Ladung Eisen, Holz oder Felle kaufen und dort mit Gewinn wieder löschen.

An den Missionen, die an den oben genannten Stellen angeboten werden, können Sie sich als absoluter Neuling wirklich die Zähne ausbeißen, deshalb empfiehlt sich der letztere Weg. Zu Beginn ist es angebracht, die Einstellungen "Unlimited Ammo" und "Invulnerability" im Optionenmenü zu aktivieren, dann droht Ihnen selbst von größeren Retras keinerlei Gefahr. Das Troy-System, in dem Sie

sich ja vom Spielstart an befinden, ist ein idealer Platz, um die Grundsätze des Weltraumhandels zu erlernen. Ihre ersten Profite werden Sie erwirtschaften, indem Sie auf dem andwirtschaftlichen Planeten Haten Naturprodukte wie Grain (Getreide), Generic Food, Luxury Food, Wood oder liquor einkaufen und auf den beiden Minenbasen Achilles und Hector wieder verkaufen. Im Gegenzug laden Sie auf dem Rückflug zu Haten Metalle (iron und Woltrom) und Werkzeuge in den Frachtraum. Pro Flug kommen Sie so auf Gewinne von 2000 bis 5000 Credits, die Sie am besten gleich in eine Frachtraumerweiterung investieren. Nutzen Sie die häufigen Angriffe von Retras und Piraten, um Ihre Fertigkeiten im Raumkampf zu verbessern! Ihre erstverdienten Credits sind übrigens sehr gut in einem besseren Bordgeschütz investiert - zwei Laser vom Typ "Meson Blaster" sollten genügen, um die Dauer der Weltraumkämpfe auf ein erträgliches Maß zu reduzieren. Noch besser eignen sich natürlich Missiles vom Typ "FF", dank der aktivierten Option "Unlimited Ammo" reicht es, wenn Sie sich zu

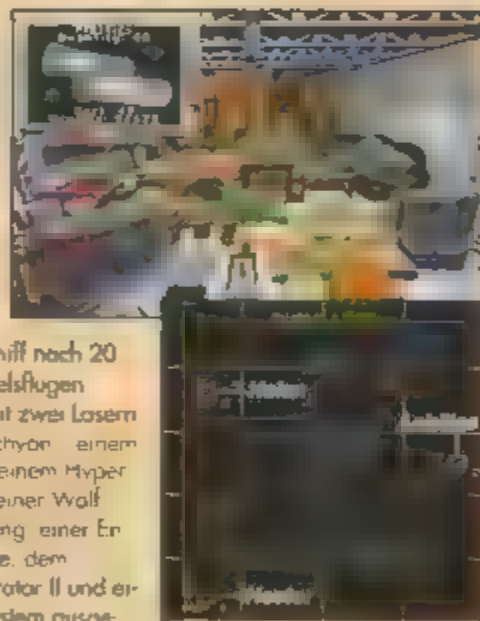
Rechts: Ein typisches Handels- kontor.

Spielbeginn einen einzigen davon kaufen.

Wenn Ihr Schiff nach 20 bis 30 Handelsflügen schließlich mit zwei Lasern vom Typ Tochyon, einem Alterburner, einem Hyperjump-Drive, einer Wolfraum-Panzerung, einer Engine-Upgrade, dem Shield-Generator II und einem ECM-System ausgestattet ist, können Sie sich an die erste Kampfmission wagen. Dealieren Sie vorher aber unbedingt "Unlimited Ammo" und "Invulnerability", denn sonst wird Ihnen das Missionshonorar nicht überlassen. Jetzt können Sie sich langsam hocharbeiten. Begonnen werden sollte mit Missionen für 2000-3000 Credits Auftragsprämie. Mit den Aufträgen vom Typ "Defend Base" habe ich persönlich die besten Erfahrungen machen können. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Spielstand nach jeder abgeschlos-

senen Mission zu speichern. Wenn Sie sich letztendlich entscheiden, nach New Detroit aufzubrechen, um in Sandavans Diensten Ihr wirklich großes Abenteuer anzutreten, bleibt nur Ihnen überlassen. Als Anhaltspunkt: meine Schiffsausrüstung bei der ersten Mission für Sandavals:

Continum mit zwei Plasma-Lasern, ECM-Package 3, Repair Droid, Tail Turbot, Engine Upgrade 3, Shield Generator 3 und Missile Launchern beidseitig.



Body Blows

Hasenfuß und Großstadt-Rambo

Haben Sie sich nicht auch schon köstlich darüber amüsiert, wenn schmalbrüstige Schreibtischtypen in diversen Spielhallen zu Helden wurden. Team 17 könnte mit dem Beat 'em Up-Spiel "Body Blows" nun auch diese possierlichen Gesellen endgültig hinter den PC verbannt haben.

Wie bei den altbekannten "Street Fighter"-Vorbildern geht es auch hier um ein gnadenloses Gemetzel unter einer abartigen Schar diverser Untergrundkoryphäen. Vom New Yorker Bandenchef bis hin zum schwergewichtigen Sumo-Kämpfer stehen insgesamt elf Schläger, vier Gute und sieben Ungute, zur Auswahl, jeder mit einer auf ihn eigens zugeschnittenen Kampftechnik ausgestattet.

Schau zu, mach nach, mach mit

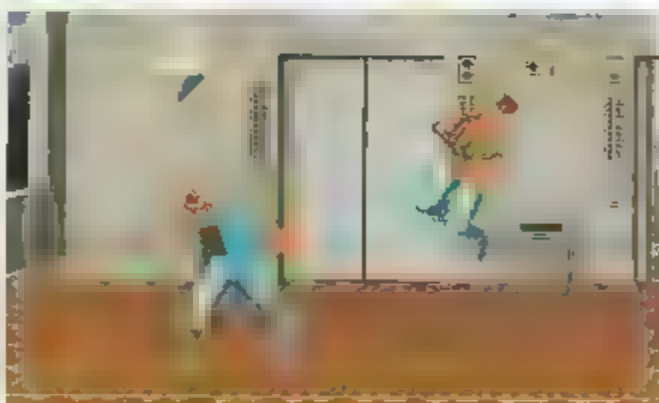
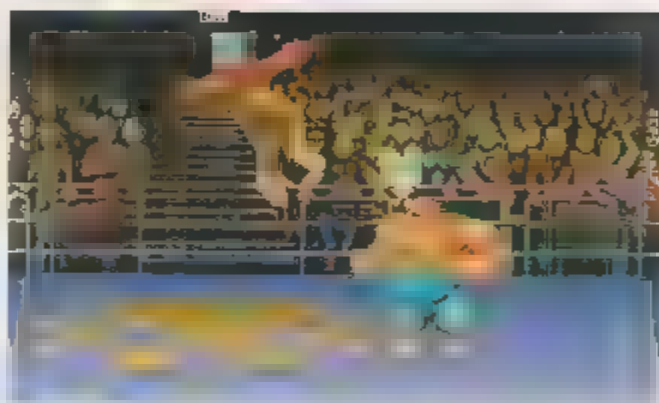
Bei diesen Kampftechniken haben sich die Choreographen einiges Hinterlistiges aus ihren kranken Hirnen gesogen. Das Repertoire der Kämpfer erstreckt sich von den konventionellen Fußtritten, Drehschlägen, den Fußangeln und Handkantenschlägen bis zu deftigen Schmeißern wie "Geistesblitz", Feuerstöße, Unsichtbarkeit und herzhaften Rempelattacken – streng nach der Automatenvorlage.

Wer jedoch gedacht hat, dies wäre noch lange nicht das Ende der Fahnenstange, wird leider sehr schnell eines Besseren belehrt. Zwar finden Sie eine beachtliche Zahl an Optionen vor, jedoch bei genauerem Hinse-

hen entpuppen sich die meisten davon als relativ sinnlos, da sie keinen grundlegenden Einfluß auf das eigentliche Spiel zu haben scheinen. Musik ein Soundeffekte (relativ softies) aus, Lautstärke stufenlos regelbar, optional versteht sich. Da könnte man meinen, es wäre ja alles da, doch auf die Regelbarkeit des Schwierigkeitsgrades wurde großzügig verzichtet. Rundenzahl und Kampfzeit können allerdings wieder manipuliert werden, obwohl selbst ultimative Laien den Kampf in der Hälfte der Mindestzeit beendet haben dürften.

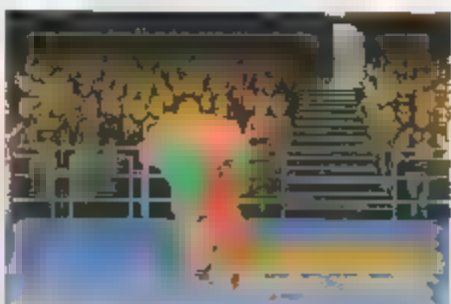
Bandenkriege zum Selbermachen

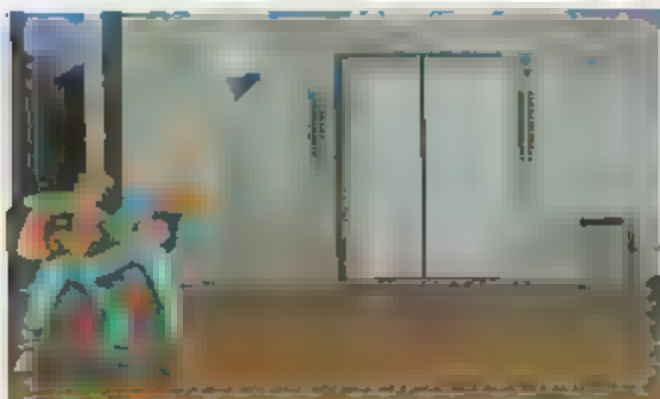
Spielbar ist "Body Blows" von einem, zwei, vier oder sogar acht Personen. Spielt man alleine, prügelt man sich im sogenannten "Arcade-Modus"



Im Vergleich zur Amiga-Version können die Animationen der Kontrahenten nicht überzeugen.

mit einem der vier "guten" Schlächter durch die von Runde zu Runde unmerklich aufdringlicher werdende Siebenschaft der "bösen" Schlächter. Gekämpft wird natürlich um den Sieg, aber auch um Punkte, die sich aus verbleibender Kampfzeit und der Brutalität der Schläge errechnen. Richtig spaßig wird es aller-





dings erst ab zwei Spielern, da das Programm die Möglichkeit eröffnet, sich sogar in einer Art Turnier direkt zu duellieren. Die Tastatur kann hierbei den zweiten Joystick ersetzen.

Schnörkellose Details

Unter Beachtung des Speicheraufwands, der mit seinen 1,6 MB noch relativ niedrig liegt, steht Body Blows seinen Spielhallenvorbildern im großen und ganzen nichts nach. Lo- benswert sind die verschiedenen, recht ansprechenden Backgroundszenarien, die flüssig über den Bildschirm scrollen, wenn sich die Spieler im Raum bewegen. Schade nur, daß auf kleine bewegte Details verzichtet wurde, wie Regungen in der Zuschauermenge oder den obligatorischen Vogel, der durch das Bild segelt. Die Spielfiguren selbst sind etwas kantig, doch ihre adretten Rundungen und ihr irrer Touch sind gut zu erkennen, wenn gleich auch auf eine flüssige Animation zugunsten der Bewegungsgeschwindigkeit verzichtet wurde. Zugegeben, "Body Blows" erreicht bei weitem nicht die

"Ich mach Dich zur Schnecke!" - einmal wörtlich genommen.

Marcus Islinger ■



Qualität und Atmosphäre der entsprechenden Spielautomaten. Während sogar schon kleine Spielkonsolen zumindest akustisch die Knochen krachen lassen, ist der Soundblaster des PCs mit der Geräuschkulisse des Spiels hörbar unterfordert. Das hilflose Klacken der Fäuste hebt nicht gerade den Adrenolinspiegel des Spielers. Obwohl die Grafik gut gelungen ist, fehlt es dem Spiel des öfteren doch gewaltig an Übersichtlichkeit, was dazu führt, den Joystick meist in unwillkürlichen Bewegungen hin- und herzuseifen, um den Sieg zu erlangen. Dennoch: Aus den wenigen erhältlichen PC-Spielen ähnlicher Gattung hebt sich "Body Blows" in jedem Fall positiv hervor. Sieht man wohlwollend über einige systembedingte Schwächen hinweg, kann "Body Blows" auch anspruchsvollen Kampfsportfans eine süße Zeit der Gewalt und Brutalität bescheren.

SPECS & TECHS

EGA Tankster	1
VGA Mann	2
EGA Joystick	3
EGA Audio	4
EGA Joystick	5
EGA Audio	6
EGA Joystick	7
EGA Audio	8

BESONDERHEITEN

- PC Street Fighter Version

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Team 17

RANKING



Spieldauerzeit: 1 2 4 8

Handbuch: Deutsch

Spiel: englisch

Kopierschutz: Handbuch

EHBA "Soft"

Soft & Hardware
S - Unter A 1000 24
Fest: 1000 24
Te: 0414 4877
Fax: 0414 4880

Artikel	Art	Preis
A 320 Action US Edition	DV	95,30
Act - 100 Europe	DV	81,50
Act - 100 2	DV	51,90
Act - 100 3	DV	81,50
Act - 100 4	DV	74,60
Act - 100 5	DV	88,10
Act - 100 6	DV	85,30
Act - 100 7	DV	53,90
Act - 100 8	DV	68,50
Act - 100 9	DV	86,10
Act - 100 10	DV	81,50
Act - 100 11	DV	81,50
Act - 100 12	DV	81,50
Act - 100 13	DV	81,50
Act - 100 14	DV	81,50
Act - 100 15	DV	81,50
Act - 100 16	DV	81,50
Act - 100 17	DV	81,50
Act - 100 18	DV	81,50
Act - 100 19	DV	81,50
Act - 100 20	DV	81,50
Act - 100 21	DV	81,50
Act - 100 22	DV	81,50
Act - 100 23	DV	81,50
Act - 100 24	DV	81,50
Act - 100 25	DV	81,50
Act - 100 26	DV	81,50
Act - 100 27	DV	81,50
Act - 100 28	DV	81,50
Act - 100 29	DV	81,50
Act - 100 30	DV	81,50
Act - 100 31	DV	81,50
Act - 100 32	DV	81,50
Act - 100 33	DV	81,50
Act - 100 34	DV	81,50
Act - 100 35	DV	81,50
Act - 100 36	DV	81,50
Act - 100 37	DV	81,50
Act - 100 38	DV	81,50
Act - 100 39	DV	81,50
Act - 100 40	DV	81,50
Act - 100 41	DV	81,50
Act - 100 42	DV	81,50
Act - 100 43	DV	81,50
Act - 100 44	DV	81,50
Act - 100 45	DV	81,50
Act - 100 46	DV	81,50
Act - 100 47	DV	81,50
Act - 100 48	DV	81,50
Act - 100 49	DV	81,50
Act - 100 50	DV	81,50

Microsystem Spirit

Act - 100 1	DA	82,90
Act - 100 2	DA	82,90
Act - 100 3	DA	82,90
Act - 100 4	DA	82,90
Act - 100 5	DA	82,90
Act - 100 6	DA	82,90
Act - 100 7	DA	82,90
Act - 100 8	DA	82,90
Act - 100 9	DA	82,90
Act - 100 10	DA	82,90
Act - 100 11	DA	82,90
Act - 100 12	DA	82,90
Act - 100 13	DA	82,90
Act - 100 14	DA	82,90
Act - 100 15	DA	82,90
Act - 100 16	DA	82,90
Act - 100 17	DA	82,90
Act - 100 18	DA	82,90
Act - 100 19	DA	82,90
Act - 100 20	DA	82,90
Act - 100 21	DA	82,90
Act - 100 22	DA	82,90
Act - 100 23	DA	82,90
Act - 100 24	DA	82,90
Act - 100 25	DA	82,90
Act - 100 26	DA	82,90
Act - 100 27	DA	82,90
Act - 100 28	DA	82,90
Act - 100 29	DA	82,90
Act - 100 30	DA	82,90
Act - 100 31	DA	82,90
Act - 100 32	DA	82,90
Act - 100 33	DA	82,90
Act - 100 34	DA	82,90
Act - 100 35	DA	82,90
Act - 100 36	DA	82,90
Act - 100 37	DA	82,90
Act - 100 38	DA	82,90
Act - 100 39	DA	82,90
Act - 100 40	DA	82,90
Act - 100 41	DA	82,90
Act - 100 42	DA	82,90
Act - 100 43	DA	82,90
Act - 100 44	DA	82,90
Act - 100 45	DA	82,90
Act - 100 46	DA	82,90
Act - 100 47	DA	82,90
Act - 100 48	DA	82,90
Act - 100 49	DA	82,90
Act - 100 50	DA	82,90

CD Rom

Act - 100 1	DA	82,90
Act - 100 2	DA	82,90
Act - 100 3	DA	82,90
Act - 100 4	DA	82,90
Act - 100 5	DA	82,90
Act - 100 6	DA	82,90
Act - 100 7	DA	82,90
Act - 100 8	DA	82,90
Act - 100 9	DA	82,90
Act - 100 10	DA	82,90
Act - 100 11	DA	82,90
Act - 100 12	DA	82,90
Act - 100 13	DA	82,90
Act - 100 14	DA	82,90
Act - 100 15	DA	82,90
Act - 100 16	DA	82,90
Act - 100 17	DA	82,90
Act - 100 18	DA	82,90
Act - 100 19	DA	82,90
Act - 100 20	DA	82,90
Act - 100 21	DA	82,90
Act - 100 22	DA	82,90
Act - 100 23	DA	82,90
Act - 100 24	DA	82,90
Act - 100 25	DA	82,90
Act - 100 26	DA	82,90
Act - 100 27	DA	82,90
Act - 100 28	DA	82,90
Act - 100 29	DA	82,90
Act - 100 30	DA	82,90
Act - 100 31	DA	82,90
Act - 100 32	DA	82,90
Act - 100 33	DA	82,90
Act - 100 34	DA	82,90
Act - 100 35	DA	82,90
Act - 100 36	DA	82,90
Act - 100 37	DA	82,90
Act - 100 38	DA	82,90
Act - 100 39	DA	82,90
Act - 100 40	DA	82,90
Act - 100 41	DA	82,90
Act - 100 42	DA	82,90
Act - 100 43	DA	82,90
Act - 100 44	DA	82,90
Act - 100 45	DA	82,90
Act - 100 46	DA	82,90
Act - 100 47	DA	82,90
Act - 100 48	DA	82,90
Act - 100 49	DA	82,90
Act - 100 50	DA	82,90

Produkte von REALITY LABORATORIES

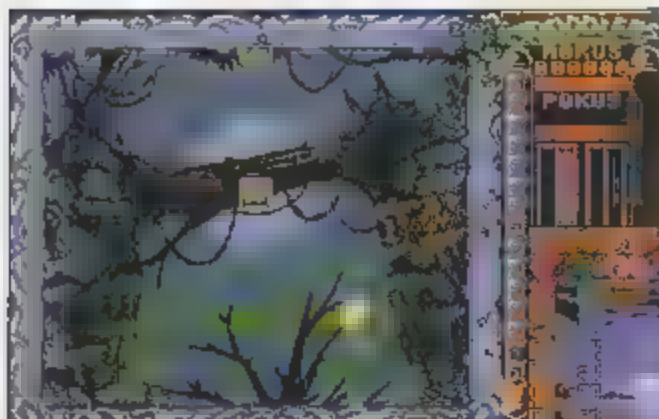
Act - 100 1	DA	82,90
Act - 100 2	DA	82,90
Act - 100 3	DA	82,90
Act - 100 4	DA	82,90
Act - 100 5	DA	82,90
Act - 100 6	DA	82,90
Act - 100 7	DA	82,90
Act - 100 8	DA	82,90
Act - 100 9	DA	82,90
Act - 100 10	DA	82,90
Act - 100 11	DA	82,90
Act - 100 12	DA	82,90
Act - 100 13	DA	82,90
Act - 100 14	DA	82,90
Act - 100 15	DA	82,90
Act - 100 16	DA	82,90
Act - 100 17	DA	82,90
Act - 100 18	DA	82,90
Act - 100 19	DA	82,90
Act - 100 20	DA	82,90
Act - 100 21	DA	82,90
Act - 100 22	DA	82,90
Act - 100 23	DA	82,90
Act - 100 24	DA	82,90
Act - 100 25	DA	82,90
Act - 100 26	DA	82,90
Act - 100 27	DA	82,90
Act - 100 28	DA	82,90
Act - 100 29	DA	82,90
Act - 100 30	DA	82,90
Act - 100 31	DA	82,90
Act - 100 32	DA	82,90
Act - 100 33	DA	82,90
Act - 100 34	DA	82,90
Act - 100 35	DA	82,90
Act - 100 36	DA	82,90
Act - 100 37	DA	82,90
Act - 100 38	DA	82,90
Act - 100 39	DA	82,90
Act - 100 40	DA	82,90
Act - 100 41	DA	82,90
Act - 100 42	DA	82,90
Act - 100 43	DA	82,90
Act - 100 44	DA	82,90
Act - 100 45	DA	82,90
Act - 100 46	DA	82,90
Act - 100 47	DA	82,90
Act - 100 48	DA	82,90
Act - 100 49	DA	82,90
Act - 100 50	DA	82,90

Sendungen

Act - 100 1	DA	82,90
Act - 100 2	DA	82,90
Act - 100 3	DA	82,90
Act - 100 4	DA	82,90
Act - 100 5	DA	82,90
Act - 100 6	DA	82,90
Act - 100 7	DA	82,90
Act - 100 8	DA	82,90
Act - 100 9	DA	82,90
Act - 100 10	DA	82,90
Act - 100 11	DA	82,90
Act - 100 12	DA	82,90
Act - 100 13	DA	82,90
Act - 100 14	DA	82,90
Act - 100 15	DA	82,90
Act - 100 16	DA	82,90
Act - 100 17	DA	82,90
Act - 100 18	DA	82,90
Act - 100 19	DA	82,90
Act - 100 20	DA	82,90
Act - 100 21	DA	82,90
Act - 100 22	DA	82,90
Act - 100 23	DA	82,90
Act - 100 24	DA	82,90
Act - 100 25	DA	82,90
Act - 100 26	DA	82,90
Act - 100 27	DA	82,90
Act - 100 28	DA	82,90
Act - 100 29	DA	82,90
Act - 100 30	DA	82,90
Act - 100 31	DA	82,90
Act - 100 32	DA	82,90
Act - 100 33	DA	82,90
Act - 100 34	DA	82,90
Act - 100 35	DA	82,90
Act - 100 36	DA	82,90
Act - 100 37	DA	82,90
Act - 100 38	DA	82,90
Act - 100 39	DA	82,90
Act - 100 40	DA	82,90
Act - 100 41	DA	82,90
Act - 100 42	DA	82,90
Act - 100 43	DA	82,90
Act - 100 44	DA	82,90
Act - 100 45	DA	82,90
Act - 100 46	DA	82,90
Act - 100 47	DA	82,90
Act - 100 48	DA	82,90
Act - 100 49	DA	82,90
Act - 100 50	DA	82,90

Joysticks

ADVANCED CITY	70
ADVANCED CITY	70
CITY - JUNE 1982	82



Troddlers kann mit zahlreichen Levels aufwarten.



Auf den ersten Blick erinnern die Troddlers an Lemmings - es steckt aber sehr viel mehr dahinter!

Troddlers

Lemmings vs. Troddlers

Troddlers (zu deutsch etwa: Trampoler) sind possierliche kleine Wesen, die immer geradeaus und meist in ihr Verderben laufen. Sorgen Sie dafür, daß alles gut ausgeht!

So, das kommt Ihnen bekannt vor? Sicher, auf den ersten Blick hält man Troddlers von S.T.O.R.M. für eine Lemmings-Kopie, aber eins gleich vorab: Troddlers ist anders. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Hokus und Pokus, die beiden Zauberlehrlinge von Meister Divinius haben die Troddlers freigelassen und denen fiel nichts Besseres ein,

als sofort durch den Teleporter zu verschwinden. Jetzt heißt es hurtig hinterher und die Kleinen schieunigst zurückgebracht.

Zauberlehrlinge bei der Arbeit

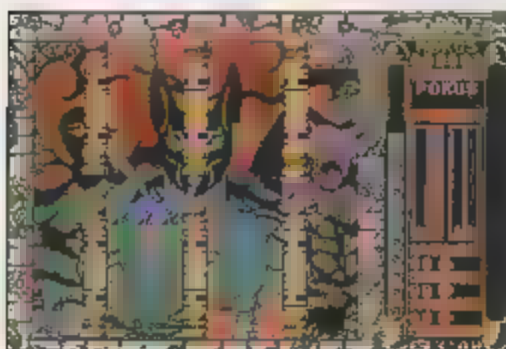
In jedem Level müssen Hokus und Pokus (im Ein-Spieler-Modus nur Hokus) eine Aufgabe



erfüllen. Meist muß eine bestimmte Anzahl von Troddlers vom Eingang zum Ausgang geführt werden. Dies bewerkstelligt man, indem Hokus Blöcke und andere Hilfsmittel (siehe Kasten) an die passende Stelle zaubert, indem er sich erst selbst dorthin begibt (à la Jump & Run) und dann das entsprechende Objekt mit magischer Kraft entstehen läßt. Dabei gibt es zwei Hauptprobleme: 1. Die Troddlers können auf senkrechten Wänden und sogar Decken laufen - Hokus

Komplexe Aufgaben warten auf den Spieler!

und Pokus nicht! Man muß also oft erst den Weg für die Spielfiguren bauen. 2. Anzahl und Reihenfolge der Objekte ist vorgegeben, allerdings kann man nicht mehr benötigte Sachen wegzaubern und an anderer Stelle wiederverwenden.



Troddlers reizt die kleinen Zellen - stundenlanges Spielspaß ist auf alle Fälle garantiert.

Seal Team

Good Morning,

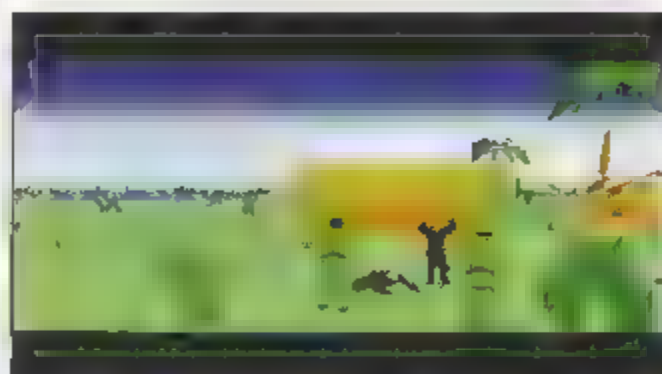
Electronic Arts hart am Rande des Fottnäpfchens: Verkappte Rambos jubeln, Moralapostel schlagen die Hände über dem Kopf zusammen und Spiele-Tester jonglieren verzweifelt mit ihren Wertungstäfelchen.

Offenbar gibt es ein ungeschriebenes Gesetz, daß derartige Spiele zwar regelmäßig von der Fachpresse in der Luft zerrissen werden, bei der Käuferschaft aber dennoch großen Anklang finden. Wie sonst wäre es zu erklären, daß sich statt einer kleinen Hinterhof-Softwareschmiede nun der Branchenprimus mit der unruhlichen Vergangenheit der USA auseinandersetzt. Bei Seal Team handelt es sich um eine Kombination aus Strategie-Komponenten und Echtzeit-Gefechten während des Vietnam-Kriegs, wobei die insgesamt 80 Missionen in den Jahren 1966-69 angesiedelt sind. Ihre Einheit besteht aus vier zu allem entschlossenen Droungängern, mit denen Sie durch Sümpfe und Bambus-Gestrüpp querkriechen und Ihren Auftrag (Gefangene befreien, Stützpunkte zerstören usw.) möglichst ohne Verluste meistern müssen. Im hektischen Wechsel zwischen Maus bzw. Joystick und Tastatur

es gibt wieder viele Abkürzungstasten zum Auswendiglernen - dirigieren Sie den Trupp an Holzhöhlen und feindlichen Soldaten vorbei.

Lizenz zum Töten

Verschiedene Ansichten erleichtern die Planung und eine zoombare Übersichtskarte zeigt den Ort des Geschehens, da man während der ausgedehnten Exkursionen leicht die Orientierung verlieren kann. Bevor es losgeht, entscheiden Sie sich für die Person, die Sie innerhalb Ihres Himmelstouristikkommandos übernehmen möchten. Anhand der Biographien können Sie die Leistungsfähigkeit der einzelnen Soldaten einschätzen, die im Laufe des Spiels auch an Erfahrung und Können zunehmen.



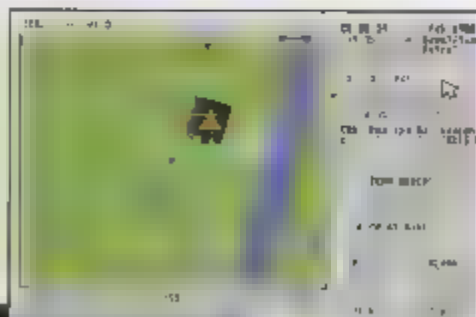
Geschafft! Die zwei Vietnamesen konnten umzingelt und unschädlich gemacht werden.

Ferner steht es Ihnen frei, zunächst einige ausgewählte Missionen zu trainieren oder gleich in den Campaign-Modus einzusteigen. Nach einem detaillierten Briefing starten Sie Ihren Trip ins Ungewisse. Zu Ihrer Unterstützung wird schweres Geschütz in Form von Hubschraubern, Kampfflugzeugen und Flußbooten aufgeföhrt, die das heidenhafte Quartett auch zum jeweiligen Arbeitsplatz bringen und wieder abholen. Für besonders glänzende Leistungen werden diverse Orden ans Kovers gehalten.

Klavig

Seal Team ist in vielerlei Hinsicht ein Spiel mit Ecken und

Kanten. Das fängt bei der fragwürdigen Darstellung der Ereignisse an und findet seine bescheidene Fortsetzung in den Grafiken. Statt Super VGA-Leichen oder farbenprächtigen Bitmap-Explosionen werden Ihnen beim Einsatz nur kärgliche Vektorgrafiken gezeigt, deren Detailgrad und Tempo sich per Tastendruck ändern läßt. Die Missionsbesprechungen, Menüs und Heldenbegräbnisse wurden hingegen mit einigen genretypischen Hintergründen garniert. Beim Dschungel-Schlachtfest erwartet Sie außerdem die übliche digitalisierte "Rohkosi"-Was Sound, Effekte und - in Ansätzen - Sprachausgabe anbelangt. Das teure Steckkarten



Mit dieser Karte werden Sie sich nur selten verlaufen. Sie zeigt Ihnen alle Etappen in beliebigen Zoomstufen (oben).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 or	SoundMaster
80 4 MB	Roland
MEM640 KB	General Mod

BESONDERHEITEN
1 MB EMS erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100

HERSTELLER
Electronic Arts

RANKING



Spieleranzahl 1

Handbuch englisch

Genre Strategie

Kopierschutz kleiner

Vietnam!

Arsenal Ihres PCs wird von Seal Team also zu keinem Zeitpunkt richtig gefordert. Um das Desaster komplett zu machen, müssen Sie sich abendhinein mit einem hoffnungslos überladenen Handbuch und der bereits erwähnten Steuerung herummangern, die man sicherlich hätte eleganter lösen können.

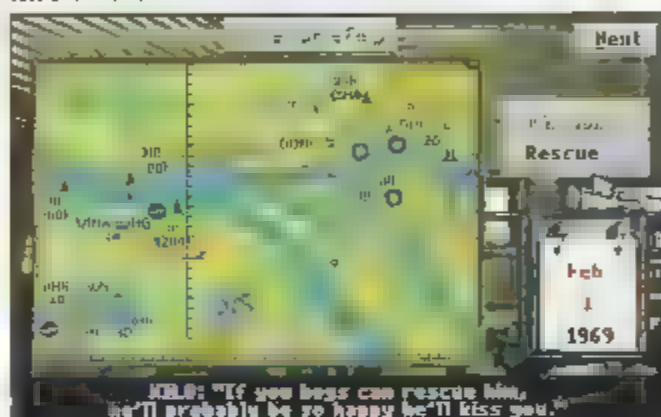
Fazit: Ganz abgesehen von den kriegsverherrlichenden Ausschweifungen und der alles anderen als objektiven Darstellung gehört Seal Team auch aus technischer Sicht keinesfalls zu den Top-Stars seiner Zeit. Lediglich der gute Missionsaufbau und die spannenden Aufträge retten das EA-

Produkt vor dem Absturz in tiefere Prozentregionen. Denn für am paar Stunden zweifelhafte Unterhaltung ist das Programm durchaus brauchbar - mit etwas Übung macht es sogar richtig Spaß, so merkwürdig das klingen mag. Wenn Sie nichts moralisch Verwerfliches daran finden, einen unmittelbar vor Ihnen im Dickicht verschanzten Polygon-Asiaten über den Haufen zu ballern und zudem keine allzu hohen Ansprüche an die Präsentation stellen, hindert Sie nichts daran, trotzdem in den Kampfnutzen zu schlüpfen.

Petra Maueröder



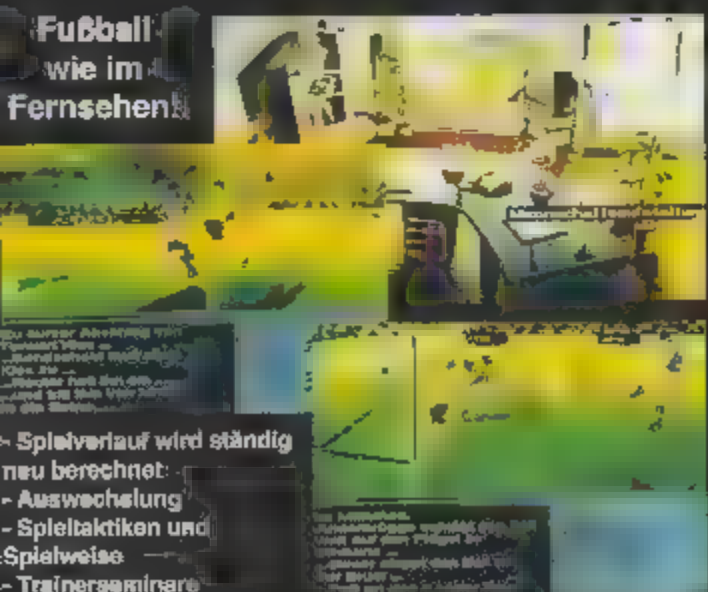
Das gründliche Briefing bereitet Sie auf Ihre Mission vor.



Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spielfeld. Live-Kommentierung der Spiele mit Konkurrenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftslisten - Erfolg und Misserfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand. Treffen Sie Ihre Entscheidungen - Sie können Bundesligatrainer sein, oder sogar Vorstand gefürchtet werden!

Fußball wie im Fernsehen!



- Spielverlauf wird ständig neu berechnet
- Auswechslung
- Spieltaktiken und Spielweise
- Trainerseminare
- Individuelles Trainingsprogramm
- Umfangreiche Statistiken und vieles mehr!

Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

Spezial Demo-Version für alle, die sich selbst testen wollen, erhältlich für MS-DOS-3.11
Anfrage für DM 6,- bei Softline Pointe GmbH, Verlag für f. 86332 Göttingen, Hannover: ANSTOSS



ASCON

Gateway II: Homeworlds

Do you speak Heechee?

Und da behaupte noch einer, Computertrecks würden sich nicht für Literatur interessieren!

Nach Bestseller-Autoren wie Lovecraft, Niven, Tolboen und Herbert wird Frederik Pohl's Heechee Saga von Legend bereits mit dem zweiten Teil gewürdigt. Gateway (übrigens nicht zu verwechseln mit dem Rollenspiel-Oldie Gateway to the Savage Frontier vonSSI) hat erst knapp eineinhalb Jahre auf dem Buckel und schon wird der Nachfolger vorgestellt. Auch diesmal ist es Ihre ehrenvolle Aufgabe, die Welt zu retten – wie aufregend! Nachdem unerschrockene Abenteurer bereits im Vorgänger mit den freundlichen Heechees und den bösen Assassins Bekanntschaft machen durften, wird es im Jahre 2112 für die Menschheit wieder einmal kritisch. Während Sie in San Francisco die Freuden eines erfolgreichen Heldenlebens genießen, planen heimtückische Terroristen, die Feinde der Heechees zurück auf die Erde zu bringen und damit ein Massaker auf dem blauen Planeten anzurichten. Also wird ein Raumschiff gechartert und ab geht's in die Weiten des Weltalls – auf der Suche nach der Heechee Homeworld.

Nichts zu lachen

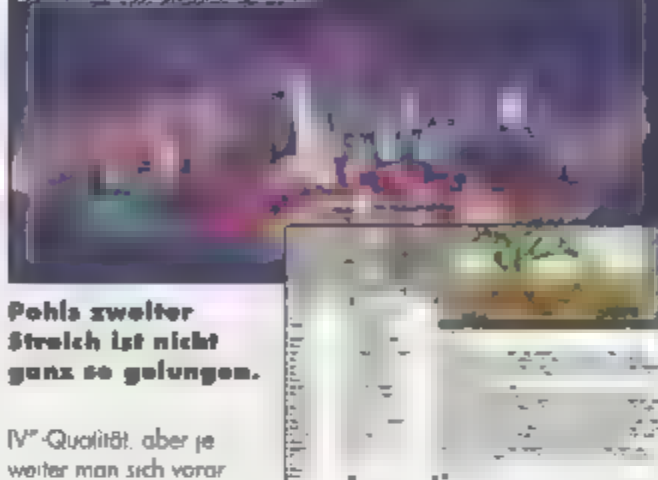
Wenn der Name Legend fällt, denkt man zunächst an den zauberhaften Ernie Eagleback oder den unfertigen Ritter Eric, der sich vor kurzem im Mittelalter mit Herzblut/Lorelle vergnugte. Die zwerchfallerschütternden Eskapaden von Spellcasting & Co. vermißte die Legend-Gemeinde schon in Gateway 1 schmerzlich. Auch die Fortsetzung gibt sich ähnlich humorlos – nur an wenigen

Stellen versuchen die beiden Entwickler Glen Dahlgren und Mike Verdu, dem Spieler trotz der ziemlich trockenen Story ein Schmunzeln abzugewinnen. Gegenüber dem ersten Teil wurde ordentlich aufgerüstet: Allen 50 % mehr Festplattenplatz wird belegt und statt in drei Abschnitte ist Homeworlds jetzt in insgesamt fünf Kapitel mit vielen Einzeltappen unterteilt. Das bedeutet gleichzeitig: Mehr Puzzles, mehr Schauplätze, mehr Grafiken und nicht zuletzt mehr Text. In das Spiel wurden viele aktuelle Themen eingepackt: Beispielsweise dürfen Sie Gene von Insekten manipulieren und müssen sich auf einem Baum sitzend gegen zähnefletschende Dinosaurier zur Wehr setzen. Ferner untersuchen Sie seltsame Vorgänge auf einem Explaneten und statten natürlich der Heechee Homeworld einen Besuch ab.

Grafik-Schlappe

Die von anderen Legend-Produkten bekannte Benutzeroberfläche mit Verbliste, Kompaß, Text- und Grafikenster wurde auch diesmal beibehalten. Wie schon bei Eric the Unready wird gelegentlich eine kurze Animationssequenz gezeigt, damit man nicht nur endlose Beschreibungen zu sehen bekommt. Die Werbung verspricht "Spectacular Animations" – Gegenfrage: Wo sind sie? Sind damit etwa die nur wenige Sekunden dauernden ruckartigen, forbarmen und groben Grafiken gemeint, die hier und da die Augen beleidigen? Zu Beginn steht man noch über tolle 256-Farben Kunstwerke in "Space-Quest

August 16, 2112. San Francisco. While the UN deliberates and the rest of the world races to the edge of panic, you must the terrorists and continue to enjoy your own government from the safety of a secure environment.



Pohl's zweiter Streich ist nicht ganz so gelungen.

IV"-Qualität, aber je weiter man sich voranbringt, desto weniger wird geboten.

Eine harte Nuß

Wenn Sie bislang Ihren Adventure-Bedarf bei der Konkurrenz (LucasArts, Sierra, Westwood) gedeckt haben und der Meinung sind, reif genug für das "Profi-Lager" von Legend zu sein, sollten Sie sich das lieber noch einmal gut überlegen. Sie bekommen mit Homeworlds ein Programm, bei dem ein Normalsterblicher (das heißt, bei Ihnen zuhause hängt nicht das "First Certificate in Oxford English" über dem Schreibtisch) vermutlich schon nach ei-

ner Stunde entnervt aufgeben wird.

Die Puzzles sind zwar (im nachhinein betrachtet) eigentlich immer recht logisch aufgebaut, aber ein Larry- oder Monkey Island-Spieler mit Schulenglisch-Kenntnissen wird bald mit liegenden Fahnen zu seinen Lieblingen zurückkehren. Außerdem ist es doch recht langweilig, mit einem guten (!) Wörterbuch und dem Hint-Rack herumzupuzzeln und klickend eines der zur Zeit anspruchsvollsten Adventures zu "lösen".

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

1	EA	Toolbox
2	VEA	Mania
3	WEA	Amiga
4	ESA	Amiga
5	SEA	Amiga
6	TEA	Amiga
7	WEA	Amiga
8	WEA	Amiga

BESONDERHEITEN
Super VGA-Grafik in 256 Farben.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Legend Entertainment

RANKING

Adventure



Spielersprache	deutsch
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

STREET FIGHTS

STEEL EMPIRE

Probleme beim Treffen der kleineren Roboter mit Raketen? Mit der Kombination der Taste zum Waffenwechseln und der Steuerlaste (Cursor) lassen sich die Formationen der Langstreckenraketen ändern. Schon einmal mit einem einzigen Mercury eine schwere Befestigungsanlage zerstört? Man braucht nur einen schnellen Cyborg (ein Achilles ist am besten) und einen dichten Nadelwald. Man persicht sich jetzt am Rand des Spielfeldes entlang, bis man die Rückseite der Verteidigungsanlage erreicht hat. Mit ein wenig Glück ist man jeder Rakete entgangen. Nun schießt man sich von hinten an die Hauptstadt heran und zerstört diese. Wahrscheinlich kann man auch noch ein paar feindliche Cyborgs zerstören. Man stellt sich außerhalb der Verteidigungsmauern direkt hinter einen Roboter und versucht nun, die Raketen seiner eigenen Verteidigungsanlage auf ihn zu lenken. Mit Keynit kann man die Tastensteuerung verstellen.

Sascha Herrmann

MIGHT AND MAGIC - DARK SIDE OF XEEN

Wer sich bei Might And Magic 5 mit uniautoren Mitteln durch die Spielwelt schlagen will, sollte zu nächst einmal ein neues Spiel beginnen und dann sofort abspeichern. Mit einem Disketten-Editor wird dann der neu entstandene Spielstand geöffnet und folgende Werte auf "ff" geändert.

```
0990: 11 0d
09a0: 0d, 13 10 0f 0c
0ac0: 07, 07 07 07, 07
0ad0: 0c, 02
0af0: 0c
0b00: 0a, 14 10, 0e, 0d
0e20: 07, 07
11e0: 08, 14, 0d, 11
11f0: 0e, 0f 0f
```

```
1300: 00, 00
1310: 00, 00, 05, 05
1320: 05 09
18d0: 0e, 0c, 0e 11 0f 2
11
19f0: 05 05, 05, 4 05
1a00: 00
1a 0: 0a 00
1cf0: 0f 0f 0+ 10
1d00: 0f 0c, 0a
1e 0: 02 02
1e20: 02, 02, 02, 14
1e30: 0c, 02
2280: 13, 0a 08, 13, 10 10
0e
23c0: 10, 00
```

Die Eigenschaftswerte jeder Person der Standard Party sind nun auf fast unschlagbare 255 gesetzt - einer lockeren Lösung des Spiels steht also nichts mehr im Wege.

Thomas M. Fuchs

X-WING

Hier ein paar Tips für alle Raumpiloten, die bei X-Wing nicht weiterkommen. Man nimmt einen Diskeditor und verändert damit die Datei "Name.Plt". Um den Rang seines Piloten zu ändern, gibt man bei "A" folgendes ein:

```
00h Flight Cadet
01h Flight Officer
02h Lieutenant
03h Captain
04h Commander
05h General
```

Bei "B" kann man seine Punktzahl editieren.

Bei "C" wird der Erfahrungsgrad von Rookie bis Top Ace verändert, wobei "ffh" die höchste Stufe einnimmt. Bei "D" kann man sich alle Training-Badges verschaffen in der Reihenfolge X-Wing, Y-Wing und A-Wing (von "00h" bis "08h").

```
0000 00 00 00 aa bb bb 00
cc cc 00 00 00 00 00 00
0080 00 00 00 00 00 00 dd
dd dd 00 00 00 00 00 00
```

Martin Bundnagel

SYNDICATE

Bei dem erst kürzlich erschienenen Top-Game Syndicate kommt man mit diesem Trick zu \$90 000 000 und man hat vor der ersten Mission die Wahl zwischen allen Körperteilen. Dazu muß man im Menü auf das Feld "Spiel neu starten" gehen und dieses betätigen. Danach geht man auf das Feld "Spiel laden/sichern" und wählt es an. Jetzt bemerkt man auch den einzigen Haken an diesem Trick: Er funktioniert nur dann, wenn die erste Speicherstelle frei ist. Erfüllt man diese Bedingung, so kann man jetzt diese (und nur diese) Speicherstelle laden und die Missionen beginnen. Nun hat man alle oben genannten Vorteile auf seiner Seite und kann das Spiel ruhig angehen lassen. Ein Tip für alle, bei denen die erste Speicherstelle schon besetzt ist: Einfach die Save-Daten löschen und der Cheat sollte funktionieren.

Jan Preissler

KOMPLETTLÖSUNG WORLD OF XEEN

Nachdem man beide Intros (Dark Side of Xeen und Clouds of Xeen) gesehen hat, startet man das Spiel erneut und geht zum Pharaon. Dort bekommt man folgende Aufträge damit Prinz Roland und Königin Kalindra heiraten können und die Welt vereint werden kann:

- Die vier Schläfer wecken (Wolkenweg an den Ecken die Wörter Erde, Wasser, Luft, Feuer eingeben, die Ebenen durchsuchen und die Schläfer wecken).

Die vier Maschinen in den Ecken der anderen Welt aktivieren (Clouds of Xeen, Zaubersprung verwenden).

Prinz Roland befreien.
Den Weg über den Dunklen Turm finden.

Um Prinz Roland zu befreien müßt ihr erst die Silberne ID Card bekommen. Ihr findet sie im Drachenturm auf der Warkebene. Das Wort an der

TIPS & TRICKS

Statue lautet "Unendlichkeit". Ansonsten muß man nur einige Drachen töten, was zu dem Zeitpunkt kein Problem mehr sein dürfte. Außerdem findet man einige Hinweise sowie Gold und Gems. Im Dungeon von Aumar kommt man mit der ID Card einen Raum weiter, wo man den Schlüssel für den Dunklen Turm findet sowie einen Schädel, der die Goldene ID Card verlangt. In den einzelnen Ebenen des Dunklen Turms müssen die Grungs geschlagen werden, um in die nächste Ebene zu gelangen. Nachdem man alle Grungs besiegt hat und sich in Ebene 4 befindet, löst man das Rätsel, indem man auf jeder Ebene eine Großansicht der

Karte vornimmt (zum Vorschein kommen die Zahlen, die man multiplizieren muß). Ergebnis = 120. Aus dem Glaskasten bekommt man die goldene ID Card, mit der man im Aumar Dungeon einen Raum weiter kommt und Prinz Roland befreit. Mit dem Amulett macht man sich auf den Weg zur Südlchen Sphinx in der Sphinx (Clouds of Xeen) erkundet man die einzelnen Ebenen und findet auf Ebene 1 einige Tränke und Mumien. In zwei Räumen liegen einige größere Schätze herum. Achtung, nur ein Schatz ist greifbar. Also vorher abspeichern. Die beiden Kerzen sind Flinten, auch wenn man ihnen Geld gibt, nutzt es einem sehr we-

nig. Man muß sich leider durch die schwingenden Beile hindurchmogeln (am besten mit Schloten und Zaubersprung). Ist man hindurch, begibt man sich auf Ebene 2, wo man verflucht ankommt und weggestoßen wird. Dieser Tatsache kann man vorbeugen, indem man abspeichert und die Platten im kleinen Raum vorher genau untersucht. Die verfluchten überspringt man dann nach dem Laden des eben abgespeicherten Spielstandes. Der Name der Sphinx lautet Picard2. In Ebene 2 angekommen, begibt man sich zum zweiten Thron und bekommt von Picard im Tausch gegen das "kleine Etwas" die Melodie des Ölmens. Mit der

Melodie begeben wir uns wie der in den Dunklen Turm zur Ebene 4 und brechen das Siegel. Danach nur noch dem Wolkenweg folgen (Rasten und Zaubern nicht vergessen, und zu Pyramide springen. Viel Spaß beim Ansehen des endgültigen Intros.

Für alle, die im Dungeon des Todes das Kreuzworträtsel noch nicht gelöst haben, im folgenden auch dafür die Lösung. In der Ebene danach den letzten Schrein nicht zerstören, da sonst der Dungeon einstürzt. An den anderen Schreinen bekommt man nochmal Erfahrungspunkte.

Abschnitt 5

WAAGRECHT

- Stab des Königs
- Transportzauber
- Bewegungszauber
- Herrscher
- Grot Giltzahn
- Gefangene Königin
- Zaubere
- Ansammlung von Häusern
- Zauber gegen Schwache
- Vorhersager
- Wüstenechse
- ritum
- Aus seinem Raumschiff betret
- Atzende Flüssigkeit
- Ort des Kampfes
- Bogen-Schießer
- Verlor das heilige Ellenbuch
- Zaubern
- Zauber gegen Tod
- Mann, der Walder bevorzugt
- Schloß in der Verbotenen Zone
- Gegenteil von Bose
- Paßwort von Schloß Basenji
- Stadt der Untoten
- Termund
- Gegenteil von Weiß
- Zweihänder Schwert
- Spruch
- Name der Welt
- Name des Urbaumes
- Grotvogel
- Wertvolles Metall
- Geschwindigkeit
- Marchen mit personalisierten Tieren
- Jemand, der Fische fängt
- Spruch der Wahrnehmung
- Speer mit 3 Spitzen
- Grunzendes Tier
- Knochengerst
- Stadt der Magier
- Kraftquelle

- = Zepher
- = Teleport
- = Zeitverzerrern
- = König
- = Vampir
- = Kalindra
- = Magie
- = Stadt
- = Erbsen
- = Prophet
- = Iguana
- = Fehler
- = Corak
- = Saure
- = Arena
- = Schutze
- = Tito
- = Magiern
- = Wiederbeleben
- = Waldläufer
- = Aumar
- = Gut
- = Der Wolf
- = Necropolis
- = Schnauze
- = Schwarz
- = Flamberge
- = Zauber
- = Xeen
- = Rinde
- = Geier
- = Gold
- = Tempo
- = Fabel
- = Fischer
- = Her sehen
- = Dreizack
- = Schwein
- = Skelett
- = Sandstadt
- = Energie

- Kalindras Titel
- Großes Echsenmonster
- Ellingers Turm steht dort
- Stadt der Geister
- Teil vom Kleid des Vogels
- Man braucht ein Amulett, um
- hineinzugelangen
- Brutales Tier
- Stärke
- Gegenteil von Gesund
- Auszubildender
- Einer, der sticht
- Priester und Magier
- Hat 8 Arme
- Ist mit Spinnen verwandt
- Zauberer
- Huflu Löwe, Huflu Adler
- Käfer und Biene
- Wand
- Furcht
- Präzision
- Name des Throns
- Gespens
- Burg
- Hugeldetener
- Wassertröpfel
- Untergrundverlies
- Große Maus
- Kleiner Mensch
- Gegenstück zu Wasser
- Gegenstück zu Feuer
- Sehr dummes Monster (Humanoid)
- Eingewickelter Tot
- Nicht lebendig, aber auch nicht tot
- Gegenstück zu Mann
- Transportmittel in Xeen
- Gegenteil zu oben
- Primitive brutale Person
- Geflügeltes Pferd
- Königliche Kopfbedeckung
- Initialen des Autors des Spieles

- = Königin
- = Drache
- = Schloßstück
- = Wintertod
- = Feder
- = Sphinx
- = Bestie
- = Kraft
- = Krank
- = Lehrling
- = Dieb
- = Druide
- = Oktopus
- = Arachnoid
- = Magier
- = Greif
- = Insekt
- = Mauer
- = Angst
- = Genauigkeit
- = Falista
- = Geist
- = Schloß
- = Bergsteiger
- = Alligator
- = Dungeon
- = Ratte
- = Zwerg
- = Feuer
- = Wasser
- = Oger
- = Mumie
- = Untoter
- = Frau
- = Spiegel
- = Unter
- = Barbar
- = Pegasus
- = Krone
- = JVC

82	Knast	= Gefängnis
83	Rundes Ding	= Kugel
84	Kartenmacher	= Kartograf
85	Unterirdischer Abwasser-Gang	= Kanal
86	Gegenteil zu Leben	= Tod
87	Halb Mann, halb Ster	= Minotaur
88	Gegenteil zu Dunkel	= Hell
89	Feuer, Wasser, Luft, Erde	= Elemente

THORSTEN VAHLE

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel togeht, die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kikrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß, was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 300,-!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte. Mätern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken.

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Komplettlösung Teil 2 BETRAYAL AT KRONDOR

James, Locklear und Patrus helfen Duke Martin und Baron Gabot, eine Verteidigung gegen den Angriff der "moredhel" Verräter auf Northwarden aufzubauen. Zuerst spricht man mit den beiden Adligen. B.G. hält sich in der Stadt auf. D.M. lungert südlich der Stadt herum. Die drei Kisten, von denen Duke Martin gesprochen hat, sind in der Hügellandschaft im Nordwesten der Stadt versteckt. Die Paßwörter lauten "onion", "outside" und "door". Das einzig wirksame Gift, das auch ganz in der Nähe erworben werden kann, ist "colari". Hat man das Essen vergiftet, legt man es zurück in die Kisten. Dann sucht man Tamney the

Minstrel in einer Scheune nahe der Stadt Dencamp auf. Das Öffnen der Tore erfordert mindestens 30 Stärkepunkte. Hat diese keiner, kauft man sich "Fadamor's Formula". Die "Steine", nach denen Tamney gefragt hat, sind in einem Keller, östlich von Dencamp. Es gibt zwei Seitenwege, die dort hinführen. Die Truhe mit den Steinen steht im Norden des Kellers. Tamneys Diamanten sollten dem Höchstbietenden verkauft werden. Mit dem Geld bezahlt man die Goblins, die den Paß zu den Northlands bewachen. Als nächstes müssen die Helden die Kriegsschauplätze in ihren Besitz bringen, das heißt sie müssen sie Captain Kroldech stehen. Er lebt in Raglam

in einem der Häuser. Man geht zum Pioneer (engineer) der im Haus neben der Taverne wohnt. Er verrät einem nur, wo der fehlende Teil des Katapults ist, wenn Patrus schlechter Laune spielt als er selbst. Der sicherste Weg ist, Patrus einfach abzutun, so daß seine "binding skill" ins Bodenlose sinkt. Nun holt man sich das Teil (Vorsicht Falle!) und macht das Katapult schußbereit, bringt es nach Raglam zu Kroldechs Haus und beschießt dieses. Dann holt man sich schnell die Kriegspläne und bringt sie zu Duke Martin. Zum Dank trägt dieser Euch eine neue Mission auf: Man soll sechs "moredhel" Zauberer finden und töten. Sie halten sich bei einem Haus im Südosten von Dencamp auf, das südlich der Hauptstraße liegt. Für den Kampf werden die Helden wahrscheinlich mehrere Anläufe brauchen, da die Zauberer ziemlich mächtig sind. Vor dem Kampf sollte jeder Charakter mit Stärkungsmitteln vollkommen geheilt werden. Auch alle möglichen "Steigerungsmittel" für Waffen oder Rüstungen sollten verbraucht werden. Stehen die Helden neben den Zauberern, können diese keine Sprüche benutzen. Nach dem Kampf ist der fünfte Abschnitt beendet.

Abchnitt 6

Owyn und Gorath machen sich auf die Suche nach Pug und Gamina. Der einzige Anhaltspunkt ist eine versteckte Nachricht, die in die Wand

von Pugs Zimmer in Krondor eingebrannt ist: The Book of Macros.

Man geht zurück in die Kanalisation unter Krondor. Dort trifft man in der Südostecke auf Kalt. Sie fragt nach dem "Idol of Lasur", das im zweiten Level zu finden ist. Faile. Wieder im Freien, sollte man sich auf einige Kämpfe gefaßt machen, da man in der Umgebung von Malac's Cross auf einige "Phantian serpent priests" treffen kann. Für den Kampf gilt dasselbe wie für Abschnitt 5 unten. Dort trifft man Abbot Graves, der die Helden beauftragt, Mitchell Weylander zu finden. Also geht man zu Sloop, dessen Haus ganz in der Nähe des Jodens steht; von ihm bekommt man eine Kiste, die zu Abbot zurückgebracht werden muß. Der Schlüssel zu Stellans Haus in Eggley befindet sich am Leib des Toten außerhalb von Krondor. Man nimmt ihn an sich und geht nach Eggley und holt sich dort aus Stellans Haus die Karte, auf der der Geheimzugang zur Bibliothek in Sarth eingezeichnet ist. Sarth kann nur durch die unterirdischen Höhlen betreten werden. Hat man die Treppen zur Bücherei gefunden, sollten die Regale sorgfältig nach den gesuchten Informationen durchsucht werden. Folglich muß man als nächstes "Chrondor forest" aufsuchen. Der einzige Eingang führt durch die Minen des Mac Mordain Cadat, südlich von Lamul. Innerhalb des Elavandar Forest, im Nordosten des Idem, abge-

Soft & Hardware

Uhlmann & Eisermann GbR
Dreilindenstr. 17, 04177 Leipzig
Tel. & Fax: 03 41/4 76 77 81

		PC	Amiga
Syndicate	DT	82,00 DM	64,00 DM
Burntime	DT	82,00 DM	72,00 DM
Duke 2	DT	61,00 DM	55,00 DM
Pirates Gold	DT	94,00 DM	
Demolition	DT	89,00 DM	
Army Phobos	DT	64,00 DM	
The 40 Vikings	DT	79,00 DM	67,00 DM
and all the	DT	70,00 DM	
Age of Empires	DT	79,00 DM	
Lothar Mathias	DT	68,00 DM	61,00 DM

CD Rom ab	9,90 DM
Top 101 (Software 1993)	19,90 DM
Game Power	49,00 DM
VGA Spectras	29,00 DM
Sound's for Windows	29,00 DM
Hot Mail	29,00 DM
Master Boom	99,00 DM
Audio u. Video (kompilierter Sounddatei)	
Praxis: "Speed" D. Rom (W 499,00 DM)	
(audiovisuell)	
Stardust Dream (2x2) (Hart) für alle Soundkarten	19,00 DM

Weitere Hard- u. Software auf Anfrage, eine Preisliste schicken wir Ihnen gerne zu. Bitte System angeben.
Lieferverlauf: Montag Freitag 10.00 18.00 Uhr
Samstag 10.00 14.00 Uhr

Versand: Nachnahme o. D. DM (zzgl. Zustellungsgebühr) * Portokosten (Schulz) 4,- DM
Eckpreis: 10,- DM (zzgl. 1,- DM) * Es gelten unsere AGB * Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

trennten Gebietes, residiert zur Zeit Prinz Cairn. Er kann einem den Weg durch den Wald zeigen. Auf der Suche nach Thomas kämpft man sich entweder den Weg zum nordöstlichen Gebiet des Waldes frei oder man geht durch die "Ancient Ruins". Sie liegen weiter im Westen, nördlich des Flusses. Den benötigten Schlüssel bekommt man von Prinz Cairn.

Abschnitt 7

James Locklear und Patrus sollen die "Rift Machine" im Dinwood-Wald aufspüren und sie mit Hilfe eines magischen Gegenstandes zerstören. Dazu geht man in südöstlicher Richtung und trifft Duke Martin und Obikahr, die wertvolle Ratschläge geben. Ganz im Nordwesten des Waldes gibt es eine "moredhel" Truhe für die das Passwort "snowflake" lautet. Das in Erfahrung gebrachte Passwort gilt für die von den Goblins bewachte Brücke. Ist die Brücke überquert, sucht man nach Moreauit, und zwar östlich am Fluß entlang.

Die zu findende Truhe steht in der Südwestecke in einem Canyon. Sie läßt sich mit dem Wort "victory" öffnen. Danach geht man nach Norden, zum schwerbewachten Square Philipp. Nun sollte man alles Nöthige haben. Die "Rift Machine" befindet sich ziemlich in der Mitte des Waldes auf einer von Flüssen und Gebirgen abgeschnittenen Halbinsel. Eines der Gebirge ist eine von Magiern erzeugte Illusion. Dort steht die "Rift Machine". Außerst schwierig ist der Kampf mit den Bewachern. Sehr wirksam ist ein magischer Gegenstand namens "Runic Seal", der "Mind Melt"-Zaubersprüche bewirkt.

Abschnitt 8

Abschnitt 8 spielt in einer feindlichen, seltsamen anderen Welt. Hier suchen Owyn und Gorath nach Pug und Gamina. Magie kann nicht wie gewohnt benutzt werden. Zuerst muß Owyn einen Kristallstab

(crystal staff) finden. Im Nordosten der Insel, in einem der Gebäude und um den Stab benutzen zu können, eines der kristallinen Gewächse im Freien.

Versucht, die Marmorsäulen im Norden anzuklicken. Danach holt man sich den "Cup of Rlin Skrr" aus einem von Panth T andins schwerbewachtem Haus in der Südostecke der Insel. Ganz in der Nähe ist auch der Zauberspruch "Strength Drain" zu finden, der unbedingt benötigt wird. Hat man ihn gefunden, bringt man den "Cup of Rlin Skrr" zurück zur Säule, klickt sie an und wird zu Pug teleportiert, die man schnell betritt. Jetzt kann man auch das Gebiet in der Südwestecke durchqueren, ohne verletzt zu werden. Gamina wird in einem Korb in unterirdischen Höhlen gefangengehalten. Die Wind-Elementals können nur durch "Strength Drain" besiegt werden und zwar sollten immer zwei Sprüche auf einmal auf ein Monster kommen.

Abschnitt 9

Owyn, Gorath und Pug müssen verhindern, daß Makala "Lifestone" erreicht. Dazu töten sie die sechs Zauberer aus Kewon. Außerdem nehmen sie den Schlüssel "ward of ralen sheb" vom Körper des Goblins im ersten Raum weg.

Das "Oracle of Aal" befindet sich im Nordosten der Höhlen, ebenso der Eingang zum Level, wo man auf die sechs Magier trifft, die sich dort irgendwo aufhalten. Sie sind schwer bewacht.

Das war ist!

Niels Köhrner

PRINCE OF PERSIA 2

Hier ein paar Tips für die Prince 2 Spieler, die an den Ratseln des Spieles scheitern. Wenn man das Spiel starten möchte, gibt man "PRINCE YIPPEEYAHOO" ein. Danach hat der Prinz eine Menge interessanter Fähigkeiten bekommen.

Extra-Leben	SHIFT+T
Leben verlieren	SHIFT+K
Langsam fallen	SHIFT+W
Screen umdrehen	SHIFT+U
Screen verunkeln	SHIFT+B
Schattenmensch	SHIFT+S
nächster Level	ALT+H
Feinde töten	K
mehr Zeit erhalten + Zeit verringern	

Jetzt noch ein paar kleine Tips und Tricks für die Spieler, die das Spiel nur nebenbei durchspielen möchten.

Level 2: Um die Höhle zu öffnen, darf man die Steinplatte mit dem Symbol nicht berühren. Ihr müßt also versuchen alle anderen Platten zu versenken.

Level 5: Um mit dem Teppich fliegen zu können, muß man erst an einem nicht verwundbaren Gegenstand vorbeigehen. Um es zu besiegen, muß man kurz in das Bild hineingehen und dieses dann sofort wieder verlassen. War man in dem Bild, so wird eine andere Hintergrundmusik beginnen. Man geht jetzt tiefer in das Bild hinein und wartet, bis die Musik wieder verstummt. Dann kann man die Tür öffnen, die sich hinter dem Gerippe befindet. Nun muß man vorsichtig vorgehen, durch die offene Tür zu gelangen.

Letzter Level: Im letzten Level befindet man sich auf einem Schachbrett. Jetzt muß man mit dem Zauberer kämpfen. Zuerst geht man nach rechts und tötet die Scheinbilder des Magiers. Dann geht man nach oben und anschließend nach rechts. Hier stellt man sich genau neben

den Zauberer und zieht das Schwert. Er bekommt es an den Kopf und tötet um. Jetzt verwandelt man sich in einen Schattenmensch und bringt ihn durch das Befolgen der Taste "STRG" um die Ecke.

Florian Reinholz
und Marko Wolf

WAR IN THE GULF

Man klickt am Spielstand Screen statt des eigenen Namens "Let Me Cheat" ein und klickt anschließend den Reset Button. Als Zeichen, daß der Cheat nun aktiviert ist, sinkt die Zahl neben Losses um eins. Nun steht die komplette Landkarte als Missionsgebiet zur Verfügung und außerdem bewirkt das gleichzeitige Drücken der Tasten ALT und "W", daß man jede Schlacht sofort gewinnt.

Jakob Neher

SYNDICATE

Bei diesem Spiel gibt es einen sehr interessanten Schummel-Modus. Man erreicht mit dem Firmennamen verblühende Effekte. Nick Them läßt den Spieler alle Missionen annehmen und "Rob A Bank" bringt riesig viel Geld. "To The Top" bringt eine Menge Geld, man kann alle Missionen auswählen und die Forschungsabteilung hat schon alle Waffen entwickelt.

Jon Kamp

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

- 1 (11) **Syndicate**
Electronic Arts/3. Monat
- 2 (12) **X-Wing**
Lucas Arts/7. Monat
- 3 (14) **Pinball Dreams**
Pinball Dreams/2. Monat
- 4 (21) **Strike Commander**
Origin/5. Monat
- 5 (28) **Maniac Mansion 2**
Lucas Arts/2. Monat
- 6 (32) **Prince Of Persia 2**
Broderbund/1. Monat
- 7 (38) **Eishockey Manager**
Software 2000/4. Monat
- 8 (41) **Tornado**
Tornado Games
- 9 (47) **Lemmings 2**
Psygnosis/6. Monat
- 10 (51) **Comanche Global Threat.**
Comanche Games

CD-ROM

- 1 (12) **The 7th Guest**
Cyanide/1. Monat
- 2 (17) **Maniac Mansion 2**
Lucas Arts/2. Monat
- 3 (31) **Der Ratzier**
Ascen/5. Monat
- 4 (10) **Born**
Virgin Games/2. Monat
- 5 (7) **King's Quest**
Sierra/2. Monat
- 6 (9) **Wing Commander**
Origin/5. Monat
- 7 (4) **Battle Chess**
Interplay/5. Monat
- 8 (5) **Marble Madness**
Atari/1. Monat
- 9 (6) **Monkey Island**
Lucas Arts/5. Monat
- 10 (8) **SWOT**
Lucas Arts/5. Monat

Die PC Games Coverdisk 11/93

So geht's...

Die spielbare Vollversion von **Energie Manager** befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um **Energie Manager** spielen zu können, muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
b: (+Enteraste)
oder a: (+Enteraste)
je nachdem, was Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist
3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit
install (+Enteraste)
4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **EMANAGER** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend gelangen Sie zurück zum DOS und gleichzeitig in den Installationspfad. Gestartet wird das Spiel, indem Sie im Verzeichnis **EMANAGER** das File **START** (+Enteraste) aufrufen

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus. Kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 11/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz

Adresse (bitte ausfüllen):

Name Vorname _____

Straße Hausnummer _____

PLZ Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

Rausser Computer Advertising GmbH

Energie-Manager

Gespielt wird jeweils immer für ein Quartal, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Spielerpositionen, die nicht besetzt sind, werden vom Computer übernommen. Für den Aufbau und die Investitionen steht jedem Mitspieler zunächst ein begrenztes Budget zur Verfügung, das sich aber im weiteren Spielverlauf durch Ausgaben und Einnahmen ständig verändert. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Energiesparpreise zu sammeln, die von den einzelnen Städten jährlich an den energiebewußtesten Restaurantbesitzer verliehen werden. Sieger des Spiels ist, wer als erster 20 Energiesparpreise in mindestens fünf verschiedenen Städten erhalten hat.

Um die Wirtschaftssimulation realistisch zu gestalten, sind viele verschiedene Maßnahmen unter energiesparenschen Gesichtspunkten zu ergreifen, was zu einem Wettbewerb zwischen den einzelnen Spielern führt und den eigentlichen Reiz des Spiels ausmacht.

Voreinstellungen:

Bevor es richtig losgeht, muß jeder einzelne Spieler seine Restaurantart (Italienisch, Asiatisch usw.) sowie den Namen des Restaurants und dessen Logo (Firmenzeichen) festlegen. Anschließend muß der Spieler den Hauptsitz seines Unternehmens bestimmen. Hierbei kann er eine von neun deutschen Städten auswählen.

Grundstücke:

Um ein Restaurant eröffnen zu können, braucht man natürlich erstmal ein Grundstück. Man kann aus fünf verschiedenen Größen und unterschiedlichen

Standorten wählen, wobei jeder Spieler den Kosten-Nutzen-Faktor für sich abwägen muß, denn eine zentrale Lage wirkt sich umsatzsteigernd aus, ist dafür aber auch um so teurer.

Architektur:

Auf dem erworbenen Grundstück kann nun also ein Restaurant gebaut werden, wofür den Spielern vier verschiedene Größen zur Auswahl stehen. Zusätzlich werden den Bauherren umweltbewußte und energiesparende Bauweisen angeboten, die wie in der Realität teurer sind, sich aber nach einiger Zeit gewinnbringend auswirken.

Die Entwicklung seiner Umsätze kann jeder Spieler anhand der Quartalsabrechnungen und der Aufschlüsselung verfolgen.

Einrichtungshaus:

Steht nun das Restaurant, muß die entsprechende Einrichtung erstanden werden, wobei ebenfalls Vorausdenken vom Spieler gefordert wird. Je nach Größe und Art des Restaurants werden verschiedene Mengen von Einrichtungsgegenständen benötigt, deren technische Daten teilweise amüsant, aber auch realitätsnah auf dem Bildschirm dargestellt werden, damit der Spieler die Möglichkeit hat, die einzelnen Produkte zu vergleichen.

Arbeitsamt:

Jetzt fehlt nur noch das Personal, bevor das Restaurant endlich eröffnet werden kann. Beim Arbeitsamt findet man die benötigten Arbeitskräfte wie Köche, Kellner usw., wobei

Bei diesem Spiel können sich bis zu vier Spieler mit viel Spaß und Vergnügen anhand einer Wirtschaftssimulation mit dem Thema "Energiesparen" auseinandersetzen. Jeder Spieler soll während mehrerer Spieldurchläufe versuchen, eine florierende und umweltbewußt geführte Restaurantkette in Deutschland aufzubauen.

natürlich nicht immer auf Anhieb die gewünschte Art und Qualität zur Verfügung stehen. Hierbei ist ebenfalls die Anzahl der Beschäftigten von Größe und Art des Restaurants abhängig.

Fahrzeuge:

Bei der Einstellung der Mitarbeiter sollten auch die Kunden berücksichtigt werden, die das Essen lieber ins Haus geliefert bekommen. Diese Mitarbeiter benötigen dann natürlich auch ein entsprechendes Fahrzeug, das unter vier verschiedenen Typen und Umweltverträglichkeiten ausgesucht werden kann. Es kann schon einmal vorkommen, daß ein Fahrer ausfällt. Dann muß man eben selbst einspringen. Dargestellt wird diese Situation in einer interaktiven Fahrsequenz, wobei der Spieler die beste Route selbst festlegen muß und anschließend versuchen sollte, so ökonomisch wie möglich zu fahren.

Werbeagentur:

Zusätzlich zu diesen Maßnahmen kann man eine Werbeagentur aufsuchen, um sein Restaurant durch gezielte Werbung in den Medien bekannt zu machen und gleichzeitig mehr Kunden zu gewinnen.

Außerdem hat man die Möglichkeit, durch Unterstützung von Umweltkampagnen sein Image aufzubessern. Die Höhe des Werbebudgets kann jeder Spieler selbst festlegen. Diese Komponente stellt gegenüber anderen Wirtschaftssimulationen eine entscheidende Neuerung dar und wirkt sich in diesem Spiel durch die erhöhte Wirklichkeitsnähe motivationssteigernd aus.

Bank & Börse:

In der Bank kann jeder Spieler seinen Kontostand überprüfen und ihn in der Börse durch Aktienspekulation sogar noch erhöhen. Jeder Spieler besitzt Aktien seines Unternehmens und kann somit Anteile verkaufen oder Anteile finanzschwacher Mitspieler aufkaufen, womit diese enteignet und aus dem Spiel geworfen werden.

Bahnhof:

Ist ein Spieler an einem Standort erfolgreich und erzielt laufend Gewinne, so kann er sein Geld auch in neue Filialen in anderen Städten investieren. Der Bahnhof ist die Verbindungsmöglichkeit von einer Stadt zur anderen.

Leserbefragung PC Games '93

in Zusammenarbeit mit Rauser Computer Advertising

Für Ihre Mühen im Rahmen dieser Leserbefragung sollen Sie natürlich angemessen entlohnt werden. Aus diesem Grund verlosen wir zusammen mit Rauser Computer Advertising unter allen Einsendern:



Ein 3DO-Videospiele-Packet:

- ein 3DO-Videospiel
- ein Farbfernseher
- drei Spiele

**Machen Sie mit, es lohnt sich.
Füllen Sie die vier folgenden
Seiten am besten heute noch aus
und schicken Sie diese an:**

**CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion: PC Games
Kannwort: Leserbefragung
Isarstraße 32
90451 Nürnberg**



1. Ihr Geschlecht

- ☒ männlich
☐ weiblich

2. Ihr Alter

- ☒ bis 15 Jahre
☐ 15 bis 17 Jahre
☐ 18 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 25 Jahre
☐ 26 bis 30 Jahre
☐ 31 Jahre und älter

3. Ihre Tätigkeit

- ☐ Grundschule
☐ Hauptschule
☐ Realschule
☒ Gymnasium
☐ Auszubildender

4. Ersatz- Wehrdienst

- ☐ Student
☐ berufstätig
☐ Beruf: _____

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes?

5. Wenn Sie die aktuelle PC Games- Ausgabe bewerten, welche Schulnote erhält sie?

6. Seit wann lesen Sie PC Games?

Ausgabe _____/9

7. Was finden Sie an PC Games gut?

8. Was finden Sie an PC Games weniger gut?

9. Welche Rubriken lesen Sie in PC Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- ☒ News

- ☐ Reviews
☐ Previews
☐ Tips & Tricks
☐ Leserbrief
☐ CD-ROM
☐ Hardware
☐ Specials

10. Welche Themen vermissen Sie in PC Games?

LESERBEFRAGUNG

11. PC Games halten Sie im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen):

sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	abwechslungsreich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	aktuell
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kompetent
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	hilfreich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	informativ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kritisch
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	preisgerecht
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	sachlich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tendenzen aufzeigend
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	übersichtlich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	verständlich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	optisch ansprechend

12. Wieviele Seiten der PC Games lesen Sie?

- ☐ etwa die Hälfte
☐ etwa drei Viertel
☐ alle/fast alle

13. Wie lange lesen Sie PC Games?

- ☐ bis 1h
☐ bis 2h
☒ bis 3h
☐ länger als 3h

14. Ich sammle PC Games-Ausgaben.

- ☐ ja
☒ nein

15. Wie nahe steht Ihnen PC Games? (Bitte tragen Sie eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

16. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

- ☐ ausgewogen
☐ zu viele Anzeigen

17. Welche Informationen entnehmen Sie den Anzeigen in PC Games?

- ☒ Anregungen für Kaufentscheidungen
☐ Hinweise auf Serviceleistung
☐ Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
☐ Preise
☐ keine
☐ andere, nämlich

18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen):

stark	teilweise	gar nicht	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC Games-Artikel
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Produktanzeigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Demosoftware
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Messebesuche
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mund-zu-Mund-Propaganda
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Preis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Qualität
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Service
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	anderes, nämlich

19. Welche anderen Computer-Magazine lesen Sie regelmäßig?

- ☐ Play Time
☐ Power Play
☐ ASM
☐ PC Player
☐ PC Review
☐ PC Joker
☐ Computer Persönlich
☐ Chip
☐ CT
☐ PC Welt
☐ Win
☐ Mega Fun
☐ Video Games
☐ PC Action
☐ Amiga Fun
☐ Amigo!
☐ Magic Disk
☐ Game On
☐ andere, nämlich

20. Wo kaufen Sie PC Games?

- ☐ Zeitschriftenhandel
☐ Supermarkt
☐ Bahnhofsbuchhandel
☐ andere, nämlich

21. Welche sonstigen Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

- ☐ TV Spielfilm
☐ TV Movie
☐ TV Guide
☐ Cinema
☐ Wiener
☐ Tempo
☐ Max
☐ Kino News
☐ Stadt-Magazine
☐ Bravo
☐ Pop Rocky
☐ Popcorn
☐ Limit
☐ Mickey Maus
☐ andere, nämlich

22. Wo spielen Sie am häufigsten?

- ☐ Zuhause
☐ bei Freunden
☐ Schule
☐ Arbeit

23. Wie lange spielen Sie durchschnittlich in einer Woche?

- ☐ bis 1h
☐ 1h bis 5h
☐ 6h bis 10h
☒ mehr als 10h

24. Würden Sie Ihren Computer als Ihr wichtigstes Hobby bezeichnen?

- ☐ ja
☒ nein

25. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen?

- ☐ nein
☒ ja
 wenn ja, welche?
☐ 386
☐ 486
☐ Pentium
☐ Monitor
☐ Nadeldrucker

- ☐ Laserdrucker
☐ Soundkarte
☐ Grafikkarte
☐ CD-ROM-Laufwerk
☐ RAM
☐ Maus
☐ Joystick
☐ Mega Drive
☐ Master System
☐ Game Gear
☐ SNES
☐ NES
☐ Game Boy
☐ andere, nämlich

26. Welche Computer, Hardware oder Videokonsolen besitzen Sie?

- ☐ 286
☒ 386
☐ 486
☐ CD-ROM Laufwerk
☐ Soundkarte
☐ Amiga
☐ Atari ST
☐ C64
☐ Apple Macintosh
☐ Mega Drive
☐ Master System
☐ Game Gear
☐ SNES
☐ NES
☒ Game Boy
☐ andere, nämlich

27. Wie stehen Sie hochqualitativen, frei kopierbaren, durch Firmen gesponserten Computerspielen gegenüber?

- ☐ sehr positiv
☐ positiv
☐ neutral
☐ negativ

28. Stört Sie Werbung in Computerspielen?

- ☐ Ja
☒ Nein

29. Kennen Sie folgende Werbespiele?

- | gesp.elt | davon gehört | |
|--------------------------|--------------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Das Erbe |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | BHV- Triologie |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Sony Game |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Snack Zone |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Vis on |

31. Folgende Eigenschaften können Unternehmen, die Werbe-Computerspiele herausgeben, kennzeichnen. Kreuzen Sie bitte an, was Sie für zutreffend halten. (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | völlig | überwiegend | weniger | gar nicht | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | modern |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | aufgeschlossen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | sympathisch |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | jung |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | aufdringlich |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | übermächtig |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | interessant |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | weiß, was mir gefällt |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | langweilig |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | amerikanisch |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | trendy |

32. Wie häufig spielen Sie folgende Arten von Computerspielen?

- | regelmäßig | häufig | selten | nie | |
|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Jump & Run |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Shoot'em Up |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Grafik Adventures |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Rollenspiele |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Manager- Spiele |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Flugsimulationen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Autorennspiele |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Knobelspiele |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Strategiespiele |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Sportspiele |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |

30. Woher beziehen Sie Ihre frei kopierbare Software? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- ☐ PD-Händler
☐ Freundeskreis
☐ Computer-Club
☐ Cracker-Gruppe
☐ Mailboxen
☐ Channel Videodat
☐ Computer-Messen

33. Wie würden Sie das beiliegende Spiel „Energie-Manager“ bewerten?

- ☐ sehr gut
☒ gut
☐ durchschnittlich
☐ schlecht

34. Wieviele Kopien werden voraussichtlich von Ihrer Diskette gemacht?

- ☐ _____ Kopien

35. Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/ Taschengeld?

- ☒ bis DM 50
☐ DM 50 bis DM 100
☐ DM 100 bis DM 500
☐ DM 500 bis DM 1000
☐ DM 1000 bis DM 2000
☐ DM 2000 bis DM 3000
☐ DM 3000 bis DM 5000
☐ DM 5000 und mehr

36. Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

- ☐ bis DM 50
☐ DM 50 bis DM 100
☐ DM 100 bis DM 150
☐ DM 150 und mehr

37. Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?

- ☐ bis DM 50
☐ DM 50 bis DM 100
☐ DM 100 bis DM 150
☐ DM 150 und mehr

38. Wie beziehen Sie Ihre Software?

- ☒ Fachhandel
☐ Versandhandel
☐ Kaufhäuser

39. Welche sonstigen Hobbys haben Sie?

☐ _____

40. Wieviel Zeit verwenden Sie in einer Woche auf Ihre sonstigen Hobbys?

- ☐ bis 1 h
☐ 1 h bis 5 h
☐ 6 h bis 10 h
☐ mehr als 10 h

41. Hören Sie oft Radio?

- ☐ Ja
☐ Nein

42. Welche Fernsehprogramme sehen Sie am häufigsten?

- ☐ ARD
☐ ZDF
☐ RTL
☐ SAT1
☐ PRO7
☐ RTL2
☐ Kabelkanal
☐ MTV
☐ DSF
☐ andere, nämlich _____

43. Welche Turnschuhe besitzen Sie oder beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten zu kaufen?

- ☐ Adidas
☐ Asics
☐ Nike
☐ Puma
☐ Reebok
☐ andere, nämlich _____

44. Welche Knabberartikel bevorzugen Sie?

- ☐ Bahlsen Chips
☐ Chio Chips
☐ Funny Chips
☐ andere, nämlich _____

45. Welche Sorte Fruchtgummis bevorzugen Sie?

- ☐ Haribo
☐ Kaugummi
☐ andere, nämlich _____

46. Welchen Schokoriegel essen Sie am liebsten?

- ☐ Baisla
☐ Bounty
☐ Banjo
☐ Milky Way
☐ Mars
☐ Nuts
☐ Snickers
☐ Twix
☐ andere, nämlich _____

47. Welche Eiscreme bevorzugen Sie?

- ☐ Langnese
☐ Scholler
☐ andere, nämlich _____

48. Welchem Geldinstitut schenken Sie Ihr Vertrauen?

- ☐ Commerzbank
☐ Deutsche Bank
☐ Dresdner Bank
☐ Postbank
☐ Sparkasse
☐ andere, nämlich _____

49. Welches Modehaus bevorzugen Sie?

- ☐ Benetton
☐ Boss
☐ Esprit
☐ Joop
☐ Marco Polo
☐ Young Collections
☐ andere, nämlich _____

50. Welches Parfüm nutzen Sie derzeit?

- ☐ Boss
☐ Davidoff
☐ Joop
☐ Lagerfeld
☐ Lancaster

☐ andere, nämlich _____

☐ keines

51. In welchem Kaufhaus kaufen Sie am häufigsten ein?

- ☐ Hertie
☐ Herten
☐ Karstadt
☐ Kaufhof

52. Welches Versandhaus bevorzugen Sie?

- ☐ Neckermann
☐ Otto
☐ Quelle

53. Welche Schokoladensorte schmeckt Ihnen am besten?

- ☐ Milka
☐ Ritter Sport
☐ Sarotti
☐ Toblerone
☐ andere, nämlich _____

54. Welches der folgenden Getränke bevorzugen Sie?

- ☐ Coca Cola
☐ Coca Cola light
☐ Fanta
☐ Mezzo Mix
☐ Mirinda
☐ Pepsi Cola
☐ Pepsi Cola light
☐ Punica
☐ Sprite
☐ Sunkist
☐ andere, nämlich _____

55. Welches Mineralwasser bevorzugen Sie?

- ☐ Franken Brunnen
☐ Apollinaris
☐ andere, nämlich _____

56. Welche Automarke bevorzugen Sie?

- ☐ Audi
☐ BMW
☐ Mercedes

- ☐ Opel
☐ Volkswagen
☐ andere, nämlich _____

☐ fahre kein Auto

57. Welchen Reiseveranstalter ziehen Sie vor?

- ☐ NJR
☐ TU
☐ andere, nämlich _____

☐ keine

58. Welchen Hersteller von Unterhaltungselektronik bevorzugen Sie?

- ☐ Bang & Olufsen
☐ Blaupunkt
☐ Grundig
☐ JVC
☐ Kenwood
☐ Philips
☐ Panasonic
☐ Pioneer
☐ Sony
☐ andere, nämlich _____

59. Welche Brauerei bevorzugen Sie?

- ☐ Beck's
☐ Dabbel
☐ Jever
☐ andere, nämlich _____

☐ trinke kein Bier

60. Welche Zigaretten-Marke ziehen Sie vor?

- ☐ Camel
☐ Marlboro
☐ keine
☐ andere, nämlich _____

☐ rauche nicht

61. Welches Mobiltelefon-Netz interessiert Sie?

- ☐ C-Netz
☐ D1
☐ D2
☐ interessiert mich nicht

Informationen über das Projekt Energie- Manager

Das Computerspiel "Energie-Manager" ist das neueste Produkt der neuformierten Reutlinger Softwareschmiede, die sich nun unter dem Namen "RAUSER Computer Advertising GmbH" präsentiert.

Zum ersten Mal machte das Unternehmen 1991 auf sich aufmerksam, als es, unterstützt vom Bundesumweltamt, das erfolgreiche Umweltspiel "Das Erbe" auf den Markt brachte (damals noch unter dem Namen COMAD). Dieses Öko-Adventure, das nur auf dem Amiga erschien, hatte mit seinen weit über 1.000.000 Kopien die Erwartungen der Auftraggeber weit über troffen. Dieser durchschlagende Erfolg ließ weitere große Firmen aufhorchen und dem Beispiel des Bundesumweltamtes folgen. Heute, zwei Jahre später, hat die "RAUSER Computer Advertising GmbH" in Zusammenarbeit mit dem Bundeswirtschaftsministerium und einem professionellen Programmiererteam sein zweites Computerspiel mit Lerncharakter und zugleich das bisher größte Projekt des Unternehmens fertiggestellt.

Entstanden ist das bisher aufwendigste und umfangreichste Werbecomputerspiel Deutschlands. Allein die Entwicklungszeit von einem Jahr läßt auf gewissenhafte Arbeit schließen und zugleich einiges erwarten.

Dieses Projekt verspricht, ein noch viel größerer Erfolg als "Das Erbe" zu werden, da es nicht nur auf dem Amiga erscheinen wird, sondern zusätzlich noch auf dem C 64, dem Atari ST sowie auf IBM-PC und Kompatiblen.

Diese vier Systeme sichern dem Spiel die größtmögliche Streuung und gewährleisten somit, daß die Hauptzielgruppe, die jugendlichen Computerspieler, erreicht wird. Das Bundeswirtschaftsministerium erhofft mit diesem Spiel 3-4 Millionen Menschen anzusprechen. Die Jugendlichen und selbst die Erwachsenen, die sich eine langweilige Aufklärungsbrochure zum Thema Energiesparen von vorne bis hinten durchlesen, kann man an einer Hand abzählen.

Hier greift die Idee des neuen Projektes der RAUSER Computer Advertising GmbH. Warum sollen denn Computerspiele nicht

den gleichen Werbe- bzw. Lernerfolg wie Filme, Videos oder Zeitschriften haben können? Dieses Computerspiel zeigt, daß man komplexe Botschaften, wie in diesem Fall das Energiesparverhalten, spielerisch und mit viel Spaß übermitteln kann. Weiterhin erreicht man gerade bei diesem Thema eine höhere Effektivität mit einem Werbecomputerspiel als mit klassischer Werbung oder Aufklärung, da sich Jugendliche mit einem Computerspiel bewußt und mit Vergnügen beschäftigen. Es ist vor allem ganz wichtig, daß die Jugendlichen über einen langen Zeitraum auf positive Weise mit der Problematik konfrontiert werden.

Doch dieses Spiel ist nicht nur für Jugendliche. Es handelt sich schließlich um ein Thema, das alle angeht. Erwachsene werden ebenso wie die Jugendlichen an dieser tollen Wirtschaftssimulation ihren Spaß haben.

Genau das ist der Reiz, den ein solches Computerspiel ausmacht. Der Spieler soll es nicht zu einfach haben, denn er soll sich über einen längeren Zeitraum bewußt mit einer Sache beschäftigen und sich mit den Herausforderungen des Spiels auseinandersetzen.

Positive Auswirkungen auf die Streuung des Spiels hat besonders die Tatsache, daß es sich um ein frei kopierbares Public-Domain-Spiel handelt. Diese Vertriebsart gewährleistet eine Abgabe des Spiels zu einem Unkostenbeitrag von etwa 2-10 DM. Und dies, obwohl das Spiel der köstlichen Profi-Software (80-100 DM, der 8-15 fache Preis) in Aufbau, Spielidee und Graphik kaum nachsteht. Durch die freie Kopierbarkeit sind die Spieler zudem praktisch als Gratisgabe zu haben, was natürlich die Attraktivität gerade unter den jugendlichen Spielern, die nur begrenzt Taschengeld für ihr Hobby zur Verfügung haben, enorm steigern läßt. Hierdurch wird ebenfalls eine stärkere Identifikation mit dem Thema Energiesparen ermöglicht.

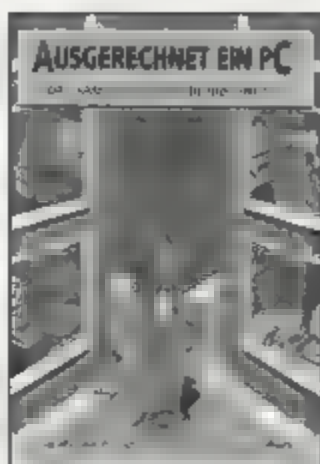
Das Bundeswirtschaftsministerium will erreichen, daß möglichst viele Menschen sich mit einem allgegenwärtigen Thema auseinandersetzen: Der Erhalt unserer natürlichen Ressourcen und die Sicherung der gemeinsamen Zukunft. Viel Spaß beim Spielen!



Alle PC Spiele

Eigentlich sollte man ja nicht auf Konkurrenzprodukte hinweisen, aber bei dem neuesten Spielführer des Sybex vor Augen machen wir mal eine Ausnahme. Stefan Dralle und Jörg Ehrkamp haben in mühevoller Kleinarbeit (fast) alle momentan in Deutschland erhältlichen Spiele zusammengetragen und getestet. Das Ergebnis ist das Nachschlagewerk "Alle PC Spiele" über 500 Games wurden in drei Kategorien eingeteilt. Unterschieden wird dabei in Absolutes Muß, Gar nicht übel und Geschmackssache. Übersichtlich gegliedert und kompetent geschrieben, führt Sie diese Games-Bibel gut durch den unübersichtlichen Spielmarkt. Brandaktuelle Sachen wie Day of the Tentacle oder Pinball Dreams fehlen dabei ebenso wenig wie die Klassiker Wing Commander II und Monkey Island. Auf einer oder zwei Seiten untergebracht werden zu den "besseren" Vertretern Schwarzweiß-Screenshots geliefert. Für alle, die wirklich mitreden wollen, ist "Alle PC Spiele" das halb genau die richtige Lektüre.

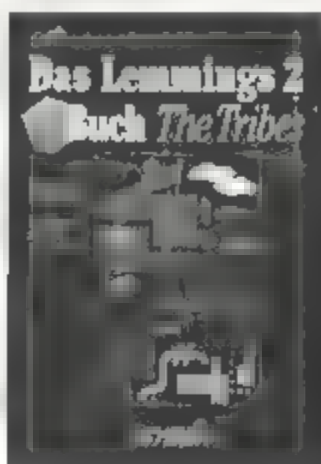
Dralle/Ehrkamp
Alle PC Spiele
Sybex
323 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7007-7



Ausgerechnet ein PC

Obwohl der Personal Computer nicht gerade zu den anwenderfreundlichsten Rechner-Systemen gehört, haben sich die MS-DOS-Boliden als absoluter Standard für Arbeit und Hobby etabliert. Doch mit dem Einschalten und Loslegen ist es heute schon lange nicht mehr getan. Die langwierigen, unverständlichen Anleitungen ermuntern aber auch nicht sonderlich zum Selbststudium. Freizeithoch nach dem Trial & Error Prinzip wird vieles beim täglichen Umgang mit dem PC dem Zufall überlassen. Mit der garantiert streßfreien Einführung "Ausgerechnet ein PC" machen Sie Schluß mit dem Mysterium PC und erleichtern sich mit den schrittweise geschriebenen Anleitungen die Arbeit am Bildschirm. Ein humorvolleres Nachschlagewerk ist auf dem PC-Sektor bislang wohl nur sehr schwer zu finden.

Althaus, Martin
Ausgerechnet ein PC
Sybex
237 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7052-2



Das Lemmings 2 Buch - The Tribes

Sie haben Schwierigkeiten mit den niedlichen Nagetieren und ihrem seltsamen Selbstzerstörungstrieb? Kein Problem, denn ab jetzt können Sie die ausweglose Situation des Wahlmaus-Spektakels ohne viel Kopfzerbrechen meistern. Spielprofi Carsten Borgmeier hat zusammen mit seinem Team in vielen schlaflosen Nächten die 20 Levels der Lemmings geknackt und als Kompendium in seinem neuesten Hin-Buch veröffentlicht. Da zu jedem Level auch der entsprechende Screenshot abgedruckt wurde, müssen Sie nicht lange über die Hinweise im Text nachdenken, sondern können schon nach kurzer Zeit das Problem der letzten Stufe den gestrauten Akten legen. Setzen Sie also den Talisman der Nager-Stämme wieder zusammen und führen Sie damit die Lemmings und sich selbst in ein besseres Leben!

Borgmeier, Carsten
Das Lemmings 2 Buch
Sybex
149 Seiten
DM 16,80
ISBN 3-8155-0082-6



PC Speicher-verwaltung

Seit Version 5.0 von MS-DOS und DR-DOS ist eine optimale Speicherverwaltung für Anwender und Spieler gleichermaßen wichtig. Sicherlich kennen Sie das Problem: Begier installiert man das neue Programm auf der freigeschaufelten Festplatte, doch nach dem Start-Kommando erscheint nur ein nüchterner Hinweis auf den fehlenden Arbeitsspeicher. Egal wie viele Zusatz-MBs Sie in Ihren Rechner investiert haben, ohne die richtige Organisation läuft gar nichts. Genau bei diesem Problem setzt das hier vorgestellte Buch PC-Speicher-verwaltung an. Verständlich, aber effektiv führt Sie Hagen Lehmann über die Geheimnisse von LMB, HMA, XMS und EMS auf. Lassen Sie also in Zukunft des Computers wichtigstes Gut nicht in den Händen von MemMaker & Co. Denn mit diesem Nachschlagewerk sind Sie dem Hauptproblem der Personal-Computer bestens gewachsen.

Lehmann, Hagen
PC Speicher-verwaltung
Sybex
296 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-0002-8

O bwohl es sonst nicht meine Art ist, diese Seiten mit einem Vorwort zu verunzieren, kann ich mich diesmal aber nicht zurückhalten. Eine Zeit lang war ich schon am Verzagen. Kamen doch fast nur Briefe Marke: "... mit meinem 386DX habe ich folgendes Problem..." an. Nicht, daß ich etwas gegen diese Briefe hätte, aber sie sind doch wohl ein Fall für die "Helpline" - für die ich eine Seite als ausreichend betrachte, da das Interesse an diesen Briefen (und der Antwort) auf Personen mit den gleichen Sorgen begrenzt ist. Habe ich jemals einen längeren Satz geschrieben?

Das änderte sich schlagartig, als ich in der Ausgabe 9/93 den Brief von "Otto Normalspieler" veröffentlichte. Eine wahre Flut von Briefen ergoß sich über meinen Schreibtisch. Offensichtlich haben noch sehr viele Leser etwas zum Thema "Raubkopien" zu sagen. Nachträglich noch mein Dank an "Otto"; wegen ihm verbrachte ich manch angeregte Stunde bei der Lektüre von Leserbriefen. Auch zum Thema "Gewalt in Computerspielen" wollten sich noch etliche äußern.

Ich finde diese neu entfachte Diskussion begrüßenswert, zeigt sie mir doch, daß die Interessen unserer Leser nicht vor der eigenen Haustüre bzw. im eigenen RAM enden.

Falls einer meiner Leser der Meinung sein sollte, daß die Auswahl der Themen diesen Monat etwas monoton wäre - soll er mir den Ball zuwerfen, ich werde ihn auffangen und weitergeben.

Sicher gibt es auch noch andere Themen, die Euch am Herzen liegen. Warum schreibt Ihr Euch das nicht einmal von der Seele? Das ist therapeutisch hochwirksam und mit einer DM für Porto auch noch sehr preiswert.

RR

▼ Recht auf Software

Hallo Redaktion PC Games, lieber Rainer
Üblicherweise schreibe ich keine Leserbriefe, aber einige Zuschriften in den regelmäßig von mir gelesenen Zeitschriften (jowohl, Ihr seid nicht die einzigen!) haben mich so in Rage gebracht, daß ich zur Tastatur greife, um in einem großen Rundumschlag meinem Unmut Luft zu machen. Das Ding, das sich "Otto Normalspieler" gemerkt hat, läßt mir keine Ruhe! Da ist eine Wut in mir, die muß raus. Da Ihr Euch sinnwährende Kürzungen vorbehaltet, autorisiere ich Rainer ausdrücklich, all zu beleidigende Äußerungen zu zensieren.

Ich bin 27 Jahre alt und stehe deshalb schon seit einiger Zeit im Berufsleben. Das Geld, das ich verdiene, nutze ich für den Lebensunterhalt meiner Familie und zur Finanzierung meiner Freizeit. Einen großen Teil meiner Freizeit verbringe ich mit Computerspielen. Die dazu benötigte Software kaufe ich mir, etwa ein bis zwei Spiele pro Monat. Nach einer groben Rechnung habe ich dafür Software für ca. 6000 DM legal erworben. Es kotzt mich optimal an, wenn verwöhnte Kids ein Recht auf Software für sich proklamieren, das so nicht besteht, und die für die gleiche Menge an Spielen nur den Gegenwert von Jeerdis kaffee ausgegeben haben.

Wenn Otto schreibt, daß Software für Jugendliche zu teuer ist, möchte ich ihn mal fragen, ob ihm ja in den Sinn gekommen ist, daß diese Software gar nicht für Kinder gemacht wird? Zum Beispiel wird von MicroProse festgelegt, daß der größte Teil ihrer Programme von Erwachsenen gekauft wird.

Hier sei mir ein Exkurs in meine eigene Jugend gestattet, die sooo lange ja auch noch nicht zurückliegt. Als ich um die 16 war, war 'ne 80er (ein Kleinkraft) vom Preis damals mit dem heutigen Computersystemen durchaus vergleichbar. Meine Eltern ha-

ben mir keines gekauft, da ich aber unbedingt eins haben wollte. Bin ich nicht etwa iasgezogen und habe mir eins "besorgt", nein, ich habe gearbeitet!

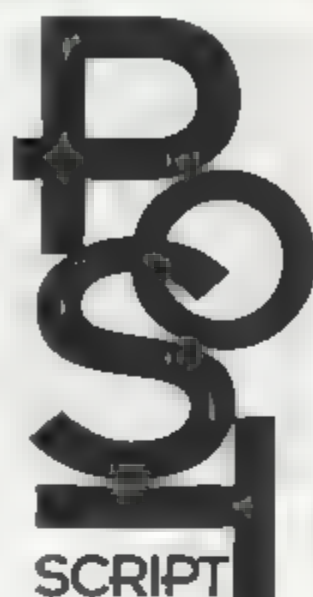
So nun aber zum Thema zurück. Was ich sagen will, lieber Otto, offensichtlich haben Deine Eltern bei Deiner Erziehung etwas falsch gemacht. Entweder wissen sie nicht, was Du tust oder sie heißen Dein kriminelles Verhalten gut. Beides finde ich verwerflich. Nach etwas zu der "unbezahlbaren Hardware". Wenn Du Dir einen PC nicht leisten kannst, mußt Du es wohl bei einer Konsole bewenden lassen. Denk mal drüber nach.

Aber hier haben wir es mit einem Problem zu tun, das ein gesellschaftliches ist. Wir haben einfach verlernt zu verzichten. Wenn man etwas kaufen will, aber kein Geld hat, muß eben ein Kredit her. Oder ich kann mir das Spiel nicht leisten, die Raubkopie wird's schon richten (denn gerade dieses Spiel muß ich haben!). Lieber Rainer mit Deiner Antwort war ich sehr zufrieden, aber ich vermute, daß Otto wohl nicht genug Grips hat, um es zu verstehen. Meine letzte Hoffnung setze ich daher in die nicht-kopierbare und nicht-installierbare CD.

Otto, ich vermute, daß Du Deinen Rechner nicht selbst gekauft, sondern geschenkt bekommen hast, vielleicht darfst Du ja auch den von Papi benutzen. Ich würde es Dir richtig gönnen, wenn einmal die Polizei vor Deiner Haustüre steht und Dein schönes Maschinchen samt Kopien beschlagnahmt. Vielleicht würdest Du dann anfangen, mal zu überlegen, was Du in Deinem Brief für einen pubertären Stuß geschrieben hast.

Mit vielen Grüßen: B.W.

Das ist ein feines Gefühl, wenn man viel Geld für gute Software ausgibt, die sich andere für lau besorgen -



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

**CompuTec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwährende Kürzungen behält sich die Redaktion

VIII

stimmt? Daß die Softwarehäuser die Programme für Dich, den zahlenden Kunden, entwickeln, und nicht für "Otto", mag Dir ein schwacher Trost sein. Ich verstehe sehr gut, daß Dir bei diesem Thema Fangzähne wachsen. Was ich jedoch nie verstehen werde ist, daß manche Leute einen derartig ausgeprägten Sammeltrieb (?) haben und möglichst alle verfügbaren Spiele haben müssen. Das ist natürlich nicht mehr bezahlbar. Wenn man ehrlich ist und sich nur die Spiele besorgt, die man auch intensiv und längerfristig nutzt, kommt man auf eine vergleichsweise bescheidene Anzahl - die

1 Computerspiele sind zu teuer? Im Verhältnis wozu? Das sagt sich so leicht, aber ich denke nicht, daß Sie sich schon einmal ernsthaft Gedanken darüber gemacht haben, wie diese Preise entstehen. Da würde ich Ihnen gerne einmal ein sehr schönes Beispiel mit auf den Weg geben. Ich nehme zur Anschauung einmal die Firma MicroProse, weil die jeder kennt und mir hier auch genauere Zahlen vorliegen. Hier werden für die Entwicklung eines Spieles ca. 8-10 "Mann-Jahre" veranschlagt, was mit ca. 1 Million DM zu Buche schlägt, die erst einmal vorfinanziert werden müssen! Ein MicroProse-Spiel, das für 130 DM in den Läden angeboten wird, bringt der Firma ca. 60 DM - der Rest geht ans Finanzamt (Mehrwertsteuer), an Großhändler, Einzelhändler usw. Da MicroProse auch noch eine Verpackung und ein Handbuch herstellen lassen muß, bleibt ein Gewinn von ca. 25 DM pro verkauftem Spiel. Für diese Firma bedeutet das, daß sie ein Spiel 40000 (!) mal verkaufen muß, um lediglich die Entwicklungskosten zu decken. Wenn man sich diese Zahlen einmal langsam auf der Zunge zergehen läßt, wird man die Preise für Software mit anderen Augen sehen. Aber man braucht gar nicht so weit auszuholen. Ich für meine Person schätze das Spiel *Lemmings 2* sehr. Es wird im Versandhandel schon für 69 DM angeboten. Ich verbrachte mindestens 20 Stunden damit vor meinem PC, ehe es mir etwas fad wurde. Das entspricht einem Preis von (dem Taschenrechner von Windows sei Dank) 3,45 DM pro Stunde. Das soll zu teuer sein? Natürlich wird man z.B. *X-Wing* vergeblich für 69 DM suchen, aber die Möglichkeit, es in 20 Stunden durchzuspielen ist kaum gegeben. An dieser Stelle kann nun jeder sein Lieblingsspiel nehmen und wird zu einem ähnlichen Preis-Leistungs-Verhältnis kommen. Merken Sie, was ich zart andeuten will?

2 Auch hier möchen Sie es sich zu einfach. Eine gute Mundpropaganda hilft dem Softwarehaus recht wenig, wenn ein Spiel zwar sehr beliebt ist, aber mehr kopiert als gekauft wird. Betrachtet man Kopien als eine Möglichkeit ein Spiel zu testen, ehe man es kauft, könnte ich dafür ja noch Verständnis aufbringen. Das setzt allerdings voraus, daß man die Kopie bei Nichtgefallen vernichtet oder sich das Programm kauft, wenn es einem zusagt. Anzunehmen, daß dies die meisten tun, wäre doch zu "blavüdig". Softwarehäuser rechnen damit, daß für jedes verkaufte Spiel mindestens fünf Raubkopien im Umlauf sind. Diese fünf Leute wollten das Game nur mal eben testen und kamen zu der Erkenntnis, daß es ihnen nicht gefällt? Bei Spielen wie *Paragliding* mag das ein Leuchten (was nur fünf von sechs?), aber im Normalfall wird die Kopie aus Geiz (?! dem Original vorgezogen).
3. Schön, wenn man in Ihrem Alter noch an das Gute im Menschen glaubt.
4. Auch hier widerspreche ich energisch. Es könnte richtig sein, wenn diese 5/6-Faustregel von einem Softwarehaus kame, das Low-Budget-Games herausbringt, aber dem ist leider nicht so. Die Menge der umherschweifenden Kopien ist seltsamerweise nicht von der Qualität eines Spieles anhängig. Mir mangelt es nicht an Verständnis für die Jugend, sondern an Toleranz gegenüber Raubkopien.

Alternative

Hallo Rainer (wenn ich Dich so anreden darf). Ich lerne nicht mit der üblichen Schleimerei an und komme sofort zur Sache. Wenn ich Eure Zeitschrift nicht gut finden würde, dann hätte ich sie mir nicht gekauft - das reicht.

Ich bin, wenn ich mich an den Lesern Eurer Zeitschrift orientiere, bereits ein Grufti (43 Jahre). Aber warum sollten Gruftis nicht auch Spaß am Computer haben? Der Grund, warum ich Dir schreiben ist folgender:

In Eurer Zeitschrift 9/93 ist mir ein Leserbrief dermaßen unangenehm aufgefallen, daß ich mich gezwungen sehe, Dir meine Meinung zu schreiben. Es geht um den Brief von "Otto Normalspieler".

Ich habe selbst Kinder, die vor dem Computer sitzen und spielen. Ich habe auch gar nichts dagegen, aber ich würde es niemals billigen, wenn Raubkopien in die Laufwerke meiner Computer geschoben würden. Ich selbst bin ein richtiger Computerfreak (aber noch nicht süchtig) und im Besitz von mehreren Computern (486er, 286er, Amiga 500, C64 und Sega Megadrive), weil ich selbst (kleine Sachen) für die PD-Szene programmiere. Daher weiß ich, welche Arbeit in der Entwicklung und Umsetzung von Programmen steckt. So, nun aber zurück zu dem bestimmten Leserbrief.

Ich verstehe nicht, warum Du solche Briefe überhaupt abdruckst und sogar noch beantwortest. Nicht die Jugendlichen, sondern die Eltern müßten bestraft werden. Hier sieht man mal wieder, wie sorglos manche Menschen mit solchen Sachen umgehen.

Das Argument, daß die Spiele zu teuer sind, ist doch eine faule Ausrede. Nehmen wir einmal Spiele von Konsolen - die Preise dafür bewegen sich ungefähr in der gleichen Höhe. Da sagt aber keiner, "die sind viel zu teuer". Das kommt daher, daß man sie nicht kopieren kann - außer mit einem sehr teuren Zusatzgerät.

Ich persönlich besorge mir die Spiele von einem Spielverleiher und teste sie erst einmal. Gefällt mir das Spiel, erwerbe ich es zu einem angemessenen Preis. Die Verleihgebühr wird dann mit dem Kaufpreis verrechnet.

Bitte antwortet auf derartige Briefe nie wieder. Ich hoffe, niemandem auf den Schlipps getreten zu sein (außer jenem Otto). Wenn der Typ der normale Verbraucher sein sollte, rufe ich alle Programmierer zu einem unbefristeten Streik auf. Ich bin nicht böse, wenn Du dieses Schreiben nicht veröffentlichst - ich mußte mir nur einmal Luft machen. Nun mache ich Schluß mit dem Gemecker und wünsche mir, noch lange Eure PC Games lesen zu können.

Mit freundlichem Gruß:
Wolfgang Wondzinski

Natürlich darf, kann und soll man mich mit meinem Namen anreden. Ist doch auch sinnvoll - oder?

Mit diesem Leserbrief wollte ich eigentlich niemandem den Tag versauen. Ich finde es im Nachhinein sogar eine prima Idee, ihn abgedruckt zu haben. Alleine zu diesem Brief kamen 52 (!) Zuschriften. Ich finde das positiv! Daß sich viele maßlos darüber geärgert haben, muß ja noch nichts Negatives sein. Das bringt frischen Wind (ich hoffe keinen Sturm) in diese Seiten. Offensichtlich wurde damit ein Thema angeschnitten, das viele Lesern immer noch beschäftigt. Und so lange Zuschriften in nennenswertem Umfang über ein bestimmtes Thema ankommen, kann ich wohl auch von einem bestehenden Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema, welches auf Interesse stößt, versickern zu lassen. Ob diese Diskussion noch weitergeführt wird, liegt also ganz bei Ihnen. Die Möglichkeit, Spiele zu leihen, erscheint mir als eine gute Möglichkeit, Software (legal) zu testen. Auch wenn sich in letzter Zeit die Hersteller dagegen sträuben. Ich hoffe, daß sich da noch etwas zugunsten der Verleiher ändert.

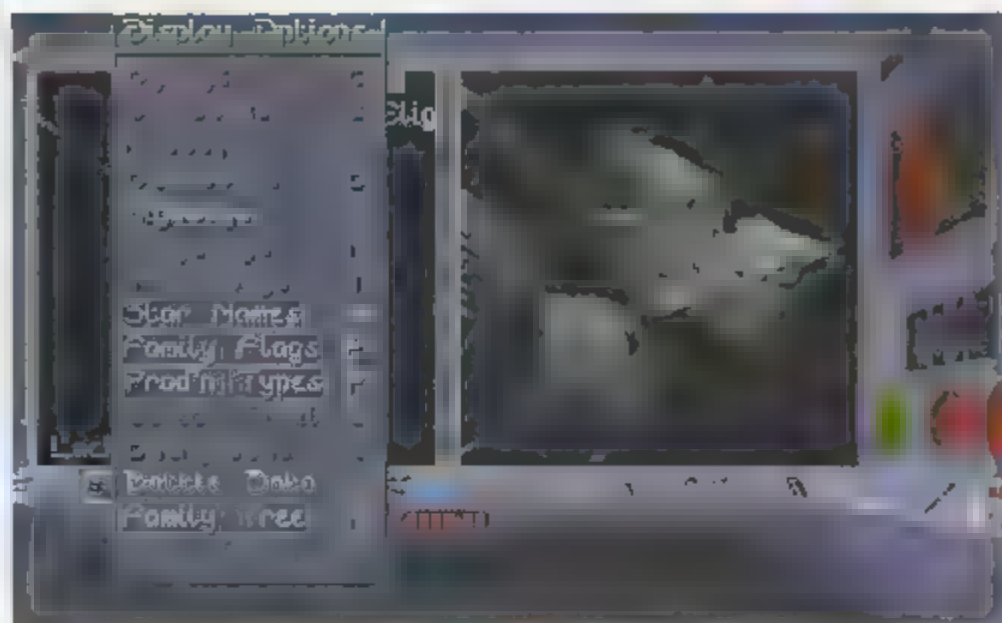
Starlord

Adel verpflichtet

MicroProse veröffentlicht in diesen Tagen eine aufregende SF-Komposition aus feinsten Zutaten: Umgeben von einer zarten Wirtschaftssimulations-Hülle und im Kern ein exquisiter Action-/Strategie-Mix. Wohl bekomm's!



tet



Der Trend zum "Integrieren Pokers" ist unverkennbar: Von Star Control II über Elite bis Protostar reicht die illustre Palette der Spiele, die sich auf Anhieb nicht in eine bestimmte Schubladen einordnen lassen. Bei Starlord dagegen steht eindeutig der Handels-Aspekt an vorderster Front. Schauplatz der Geschehnisse ist auch diesmal wieder die Unendlichkeit des Weltalls, wo sich auf relativ beengtem Raum Hundertschaften von kleinen und großen Planeten tummeln. Es versteht sich von selbst, daß diese Sterne von der interplanetarischen Oberschicht bewohnt werden, die den lieben langen Tag nichts anderes zu tun haben, als sich um die Vorherrschaft in einem äußerst komplexen

Palpurri verwandtschaftlicher Beziehungen zu streiten. Wenn die Cleverness und Taktik eines geschäftstüchtigen Kaufmanns nicht mehr ausreichen, müssen die Waffen sprechen. Sinn und Zweck des extravaganten Hickhacks ist es natürlich innerhalb der Hierarchien und völkerverbindenden Verflechtungen stückchenweise die Galaxie zu erobern und zum Schluß als mächtigster Starlord die Arona zu verjagen.

Handel und Wandel

Mit Maus und Tastatur wechseln Sie zwischen den einzelnen Räumen Ihrer Basis hin und her, wobei jedoch keines

Die Übersichtskarte läßt sich durch zahlreiche Einstellungen beliebig gestalten. Benutzerfreundlichkeit pur.

Wyshe Games

Edingerstr. 33 72343 Bietigheim
Telefon: & Fax = 07475/6710
Mo-Fr von 12.30 bis 19.00 Uhr
Sa von 10.00 bis 18.00 Uhr
Sonstige Öffnungszeiten nach Vereinbarung

[illegible]

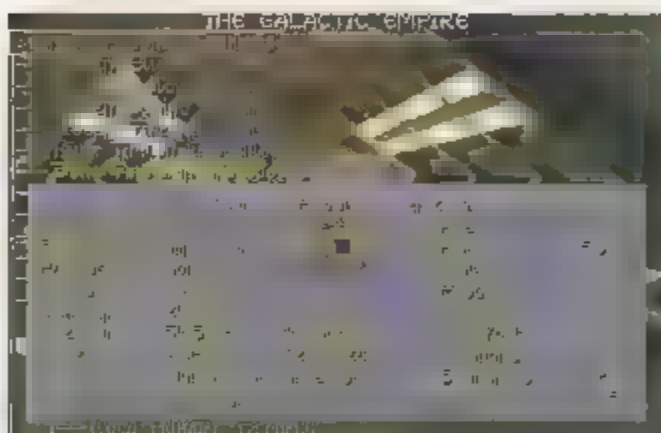
Wir betragen Ihnen jeden Solal zu einem 'alten Preis



Dieser glühende Planet ist im wahrsten Sinne des Wortes heiß umkämpft.



Krieg der Sterne - die Gegner legen anscheinend keinen großen Wert auf Tarnfarben.

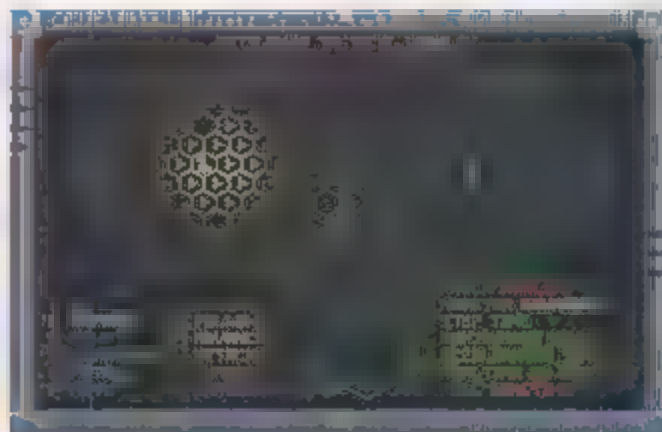


Eine schrecklich nette Familie - fast so kompliziert wie bei Dallas sind die Starlord-Clans miteinander verwandt und verschwägert.

der im Test verwendeten Navigiere besonders präzise reagiert. Auf die Dauer eignen sich die Abkürzungen (z. B. Ali-B für "Bridge") wesentlich besser für die Bedienung von Starlord.

Auf der Brücke sehen Sie in einem großen Fenster den anvisierten Planeten rotieren und können per Menü oder Tasten-

druck die weiteren Schritte (Angriffe, Warteposition, Sprünge zwischen einzelnen Gestirnen usw.) planen. Um Ihren Wissensdurst zu stillen, steht Ihnen eine umfangreiche Library mit Informationen zu den einzelnen Familien und Herrschern zur Verfügung (im Chart Room zeigt Ihnen eine überdimensionale Landkarte



Alles schön bunt hier: Das Schlachtfeld zeigt die einzelnen Parteien sowie deren Positionen.

te Ihr Einsatzgebiet, vom "Pixel-Knäuel" bis zur Großen: sieht eines einzelnen Himmelskörpers können Sie die Zoomstufe frei bestimmen. Ebenfalls wählbar sind einblendbare Informationen wie Straßen, Rohstoffe, Handelsgüter oder Bewohner.

Kampf der

Da sich die anderen Sterne auf bestimmte Waren (Wasser, Nahrung, Waffen, usw.) spezialisiert haben, die Sie für Ihre Expansions-Pläne dringend benötigen, müssen Sie diese Erzeugnisse von dort beziehen. Wenn Ihnen das zu harmonisch ist, können Sie sich auch einen kleinen Privatkrieg anzetteln. Diese Kämpfe können Sie entweder ganz bequem simulieren lassen (d. h. Sie erfahren nur das Ergebnis) oder Sie greifen selbst in die Hand-

lung ein. Die strategische Planung erfolgt von einem Hexagon-Spielfeld aus, wobei man aber außerdem auf die "Außenansicht" umschalten kann. In einem Raumschiff Cockpit düst man durch ein grafisch eindrucksvoll gestaltetes Universum und verfolgt die Gegner mit Lasersalven. Die prächtigen Farbverläufe und leuchtend-bunten Bemalungen der Sternenkreuzer sind recht hübsch anzusehen, reichen aber nicht an die neueren Origin-Programme heran. Dazwischen werden teils aufwendige Animationen, teils "eingefrorene" Standbilder geboten, die allesamt den gängigen Standards gerecht werden. Auch der größtenteils sehr imposante Soundtrack trägt zum positiven Gesamtbild bei.

Petra Maueröder ■

Statement



Na endlich. Darauf hat der Universal-Spieler lange warten müssen. Die nicht alltägliche blaublütige Mischung aus mehreren Genres wird Sie für Wochen magisch an Ihren PC fesseln. Grafik und Sound könnten zwar an einigen Stellen uppiger sein und gegen eine etwas genauere Steuerung hätte auch niemand etwas einzuwenden, aber diese "Kleinigkeiten" fallen dank des bis ins kleinste Detail durchdachten Spielsystems kaum ins Gewicht. Wenn Sie allerdings mehr der Action den Vorzug geben, sind Sie mit einem MicroProse-Flugsimulator oder einer Wing Commander-Folge besser bedient. Fans von Programmen à la Star Control werden wohl zuschlagen müssen.

SPECS & TECS

EGA	Testator
VGA	Mines
SVGA	Jaywalk
EMS	AdLib
386	SoundMaster
MS-DOS	Realand
MEM 500 KB	General Mill

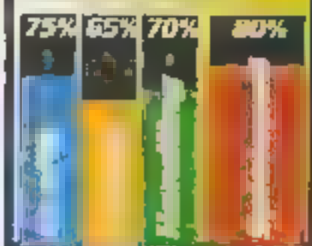
BESONDERHEITEN
- nach dem Elite-Vorbild

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiele	englisch
Kopierschutz	keiner

One Step Beyond

Just Curly!

Jetzt ist es passiert! Während man bislang Ernährungsforscher und Computergegner nur milde belächeln konnte, wird man von nun an doch mehr auf die Meinung dieser "vernünftigen" Menschen geben müssen.



Im Inneren des Computers hupft Colin von Schalter zu Schalter. Hier noch ein leichter Level.

Zuviel Computerspielen ist ungesund. Zuviel Kase-Kracker auch. Diese Tatsache ist alles andere als neu. Umwerfend ist allerdings der hohe Grad der Schädigung. Besonders schlimm hat es diesmal Quavers-Star Colin Curly erwischt. Sie erinnern sich? Vor genau einem Jahr begeisterte der Comic-Hund zusammen mit seinem Kumpel G.I. Ant in dem Domino-Spektakel Push Over. Dieses drollige Spiel ist auch nach wie vor eines der Lieblingsspiele von Colin und gleichzeitig der erste Teil seines Verderbens. Teil 2 kann man leicht erraten. Als Quavers-Werbestar verspeist Colin natürlich nichts lieber als seine Cheese Flavour Potato Snacks. Genau dabei nimmt auch das Unglück seinen Lauf. Just in dem Augenblick, in dem Colin den letzten Level von

Push Over geschafft hat, verspeist er auch seinen letzten Quaver. Dabei geschieht das Unfassbare: Er wird geringelt, digitalisiert und tief in das Innere seines Computers hineingezogen.

The Point of no Return?

Aus den Tiefen seines Rechners gibt es nur einen Ausweg. Colin muß eine Unzahl von Hindernissen überwinden, um wieder sicher ans Tageslicht zu kommen.

Diese gefährliche Aufgabe kann er natürlich nur mit Hilfe eines geschickten Spielers schaffen, der ihn zum jeweiligen Ausgang des Levels führt. Spielauftrag von One Step Beyond ist es also, den Quavers-Hund von Level zu Level bis auf die andere Seite des

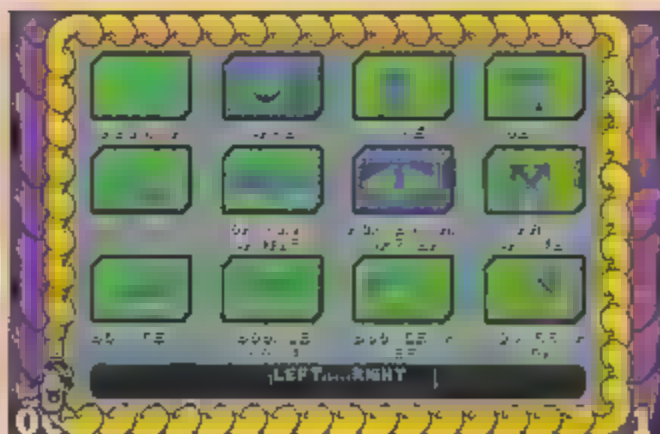
Die Sonder-Plattformen

SAFE: Dies ist eine gute Plattform, denn sie schließt sich nicht und steht so Colin zur Verfügung, um sich etwas auszuruhen.

NUMBERS: Plattformen, die Zahlen tragen, müssen in der richtigen Reihenfolge besucht werden, damit der Ausgang korrekt funktioniert.

DELAY: Eine Verzögerungsplattform bleibt für ungefähr 15 Sekunden nach dem Zeitpunkt geöffnet, zu dem Colin sie verläßt.

IN&OUT: Das ist eine sehr schwierige Plattform. Sie bewegt sich ständig rein und raus. Man muß schon genau zielen, um sicher auf ihr zu landen.



HORIZONTAL SHUTTER: Schließt in dem Augenblick alle Plattformen in der selben Reihe, in der Colin draufspringt.

HORIZONTAL OPENER: Löst genau die umgekehrte Aktion aus. Diese Plattform öffnet in

dem Augenblick alle Plattformen in der Reihe, in der Colin draufspringt.

RAY SHUTTER: Diese Plattform schließt alle anderen Plattformen, die entlang ihrer Diagonalen liegen.

BOUNCE UP: Wenn man auf einer dieser Plattformen landet, springt Colin mit einem Salto zwei Levels nach oben und landet sicher auf einer darüberliegenden Plattform, sofern noch eine in der richtigen Position geöffnet ist.

BOUNCE DOWN: Diese Plattform schließt sich in dem Augenblick, in dem Colin auf ihr landet. Wenn sich keine geöffnete Plattform unter ihm befindet, verliert man ein Leben.

BOUNCE UP LEFT/RIGHT: Funktioniert ähnlich wie der Hochspringer, jedoch mit dem Unterschied, daß er dabei zwei Plattformen nach oben und zur Seite geschleudert wird.

Empire Deluxe für Windows/Szenario Disk

Veni, vidi, vici

Kriegsspieler und Strategen aufgepaßt. White Wolf Productions und New World Computing bringen in diesen Tagen gleich zwei neue Produkte auf den Markt: Die Windows-Version von Empire Deluxe und eine Prominenten-Szenario-Diskette.

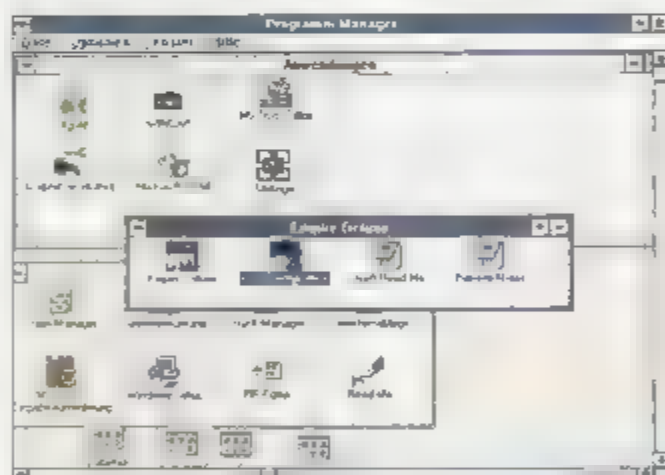
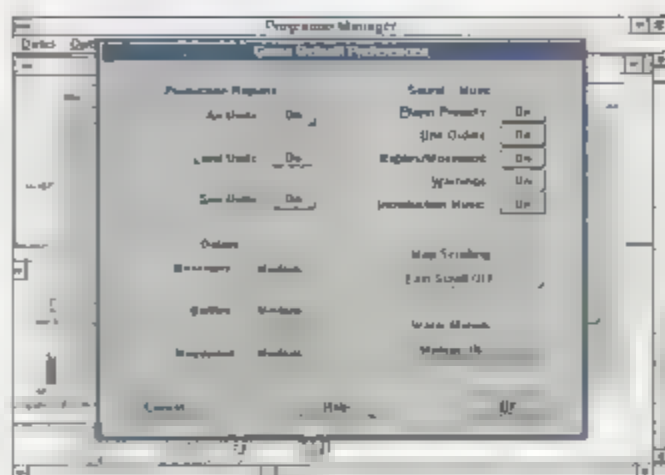
■ von Markus Krichel

Um es gleich vorwegzunehmen: Empire Deluxe für Windows ist identisch mit der DOS-Version. Für alle, die nicht mit diesem Nachfolgewerk zur "Mutterschiff-Kriegsspieler" vertraut sind, hier das Wichtigste in Kürze: Empire Deluxe ist ein strategisches Welteroberungsspiel. Der Spieler beginnt mit einer Stadt inmitten einer großen, vom Computer generierten Welt. Sie entscheiden, welche Stadt was produziert, z. B. Armeen, Flugzeuge oder Schiffe. Diese militärischen Einheiten werden als Spielfiguren oder Icons über das 50 mal 50 Quadrate große Spielfeld bewegt, wobei jede Einheit eine bestimmte vorgegebene Strecke zurücklegen kann und über eine zugeordnete Angriff- bzw. Verteidigungsstärke verfügt. Durch ständige Ausrüstung, gekoppelt mit der richtigen Strategie versucht man, die Welt zu erobern. Einziges Problem: Bis zu fünf Mitspieler (der menschlichen oder digitalen Art) haben das gleiche Ziel und versuchen ihr Bestes, dem Gegner den Garous zu machen, bevor ihnen das gleiche widerfährt. Empire Deluxe gilt insbesondere unter Modemspielern als Klassiker. Sie beginnen das Spiel als 2. Leutnant, wobei Schwierigkeitsstufen von Basic (Grund-

stufe) bis Advanced (Fortgeschrittene) gewählt werden können. Mittels des Scenario-Editors kann man seine eigenen Welten und Szenarien entwerfen. Entsprechend dem militärischen Erfolg wird man bis zum General oder Admiral befördert. Aufgrund der frei wählbaren Schwierigkeitsstufen ist Empire Deluxe sowohl für Anfänger als auch für Experten im Strategiespielbereich bestens geeignet.

Die Szenariodiskette ist sowohl für den Gebrauch mit der DOS- als auch der Windows-Version geeignet. Das Programm besteht aus 40 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Vom alten Rom über den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg bis hin zur traurigen Realität des jugoslawischen Bürgerkriegs findet hier jeder Hobbystrategen echte Herausforderungen.

Um die Qualität der Szenarien zu gewährleisten, haben die Leute von White Wolf Productions mal so richtig ihre Beziehungen spielen lassen. So findet man unter den Designern solche illustren Namen wie Trevor Charles Sorenson (Star Fleet Star Legions), Noah Falstein (Indiana Jones and the Fate of Atlantis), Will Wright (SimCity), Gordon Walton (Harpoon) und den Sci-Fi Schriftsteller

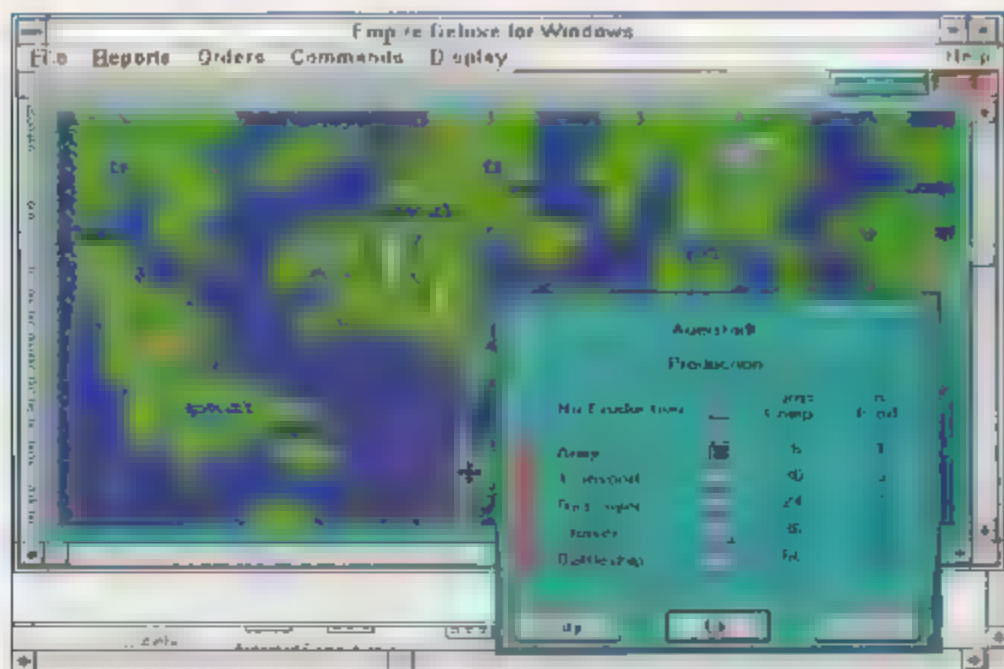


Die grafische Oberfläche ist wie geschaffen für die umfangreichen Menüs von Empire Deluxe.

Jerry Pournelle
Der Schwierigkeitsgrad der Szenarien reicht von kinderleicht bis fast unmöglich. Gezielte Empire-Strategen werden insbesondere von Jim Dunnigans Sci-Fi Szenario "Red World" und von Johnny Wilsons "Vortex" angezogen sein. Besitzer von Empire Deluxe Version 3.0 oder 3.10 finden auf der Diskette ein Update auf Version 3.11. Alles in allem stellt die Szenario-Diskette eine willkommene Bereicherung für jeden Empire bzw. Empire Deluxe-Fan dar.

Die Empire Historie





Interview mit Mark Baldwin und Bob Rakosky

Peace, Love & Flowers

Mark Baldwin und Bob Rakosky sind zumindest auf den ersten Blick ein ungleiches Paar. Mark (41, ledig) ist der Sohn eines amerikanischen Luftwaffenmajors und war selbst von 1975 bis 1979 als Ingenieur bei der US Air Force tätig. Von 1964 bis 1966 lebte er mit seiner Familie in Wiesbaden. Bob (42, geschieden) hingegen ist eher Archetyp eines aus den

70ern übriggebliebenen Hippies. Zusammen bilden die beiden das Entwicklungsteam White Wolf Productions, das sich mit Strategiespielen wie Empire Deluxe und The Perfect General einen Namen gemacht hat.

PC Games: Woran arbeitet Ihr beide im Moment?

Bob: Das ist Top Secret.

Mark: Nun ja. Wir machen eine Ausnahme für die PC Games-Leser. Wir arbeiten momentan an einem neuen Spiel mit dem Arbeitstitel "War". Es handelt sich dabei um ein sehr abstraktes Kriegsspiel-Konstruktions-Set, in dem man Schlachten aus allen historischen Perioden simulieren kann.

PC Games: Kann dieses neue Spiel in Verbindung mit einem Ihrer anderen Produkte gespielt werden?

Bob: Im Moment befinden wir uns in der frühesten Entwicklungsphase. Zu diesem Zeitpunkt können wir wirklich nicht

viel mehr dazu sagen. Es wird sich um ein DOS-Produkt mit einer zeitgleichen Konvertierung für Windows handeln. Es wird mit ziemlicher Sicherheit ein Stand-Alone-Product sein, d. h. es kann nicht mit unseren anderen Produkten gekoppelt werden.

Mark: Alles was wir im Moment haben, ist ein ca. zehnteiliges Dokument mit den Grundfunktionen. Jede Ähnlichkeit zwischen diesem Dokument und dem fertigen Produkt wäre rein zufällig.

PC Games: Eure Version von Empire Deluxe für Windows steht kurz vor der Veröffentlichung. Welche Unterschiede bestehen zwischen der Windows-Version und der DOS-Version?

Bob: Es ist im Prinzip das gleiche Spiel. Ein Unterschied besteht natürlich darin, daß man die Bildschirmauflösung nicht mehr beliebig verändern kann, da wir hier natürlich von den entsprechenden Windows-Treibern abhängig sind. Modemplay zwischen der DOS- und Windows-Version ist möglich.

PC Games: Ein weiteres Produkt, das kurz vor der Veröffentlichung steht, ist eine "Prominentendiskette" für Empire Deluxe. Diese Diskette enthält Szenarien, die von prominenten Repräsentanten der Softwareindustrie entworfen wurden.

Bob: Das war eine meiner gewohnt brillanten Ideen, die mir gewöhnlich zu nachtschlafender Zeit kommen. Mark hat das ganze allerdings zusammengebastelt, denn er hat die Designer überredet, die Szenarien für uns zu entwerfen. Und jeder, der schon mal mit Game Designern gearbeitet hat, weiß, daß dies kein einfacher Job gewesen sein kann.

PC Games: Was war die Reaktion Ihrer Kollegen auf die Bitte, Szenarien zu entwerfen?

Mark: Geteilt! Die häufigste Antwort war: "Ich würde wirklich gerne ein Szenario entwerfen, aber ich habe einfach nicht die Zeit." Mit Beharrlichkeit und viel Überredungskunst haben wir es schließlich hingekriegt. Daher an dieser Stelle unser Dank an die Kollegen.

PC Games: Ihr seid natürlich als Designer für Kriegsspiele bekannt. Woher kommt diese Faszination, mit dem Krieg zu spielen?

Mark: Ich sehe unsere Spiele wirklich nicht so sehr als Kriegsspiele, sondern vielmehr als Strategiespiele. Ich finde, daß Strategiespiele einen sehr hohen Unterhaltungswert haben, da sie den Intellekt stimulieren. In Spielen dieser Art müssen ständig neue Entscheidungen getroffen werden. Dieser Entscheidungsprozess fasziniert mich persönlich und ich glaube, daß dies auch auf die Fans unserer Spiele zutrifft.

Bob: Ich schließe mich den Worten meines Vorgesetzten an. Ich glaube, daß das strategische Element für mich sogar noch wichtiger ist als für Mark, der ja auch vier Jahre bei der Luftwaffe verbrachte. Wenn ich an Krieg denke, denke ich an

Leichenbeutel und die Bilder des Vietnamkrieges, mit denen ich groß geworden bin. Krieg hat für mich nichts Unterhaltsames. Schach ist im Prinzip ja auch ein Kriegsspiel, es wird halt nicht so sehr mit Gewalt und Blutvergießen assoziiert.

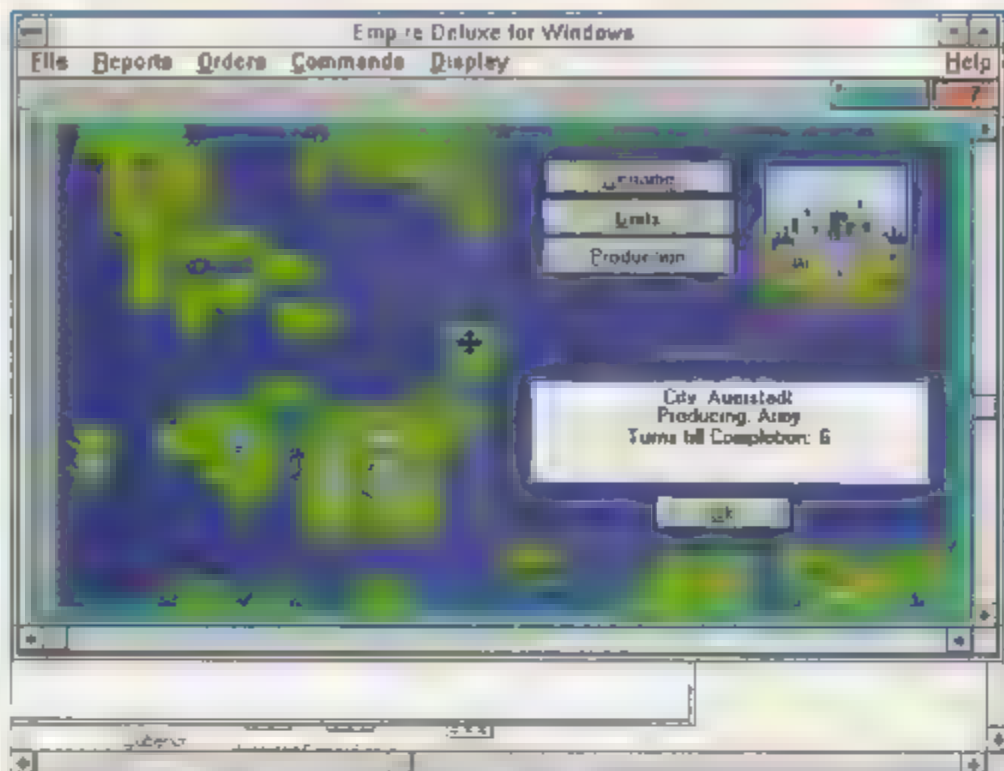
Mark: Unterhaltsam finde ich Krieg natürlich auch nicht. Ich hatte eben schon als Kind ein großes Interesse an Militärschichte. Der Konflikt zwischen zwei oder mehreren individuellen Denkern, die versuchen sich gegenseitig auszu-manövrieren, hat für mich et was wirklich faszinierendes. Insbesondere die Tatsache, daß die Denkvorgänge und ihre Folgen sofort beobachtet werden können.

PC Games: Selbst wenn man die Abwesenheit grafischer Gewalt in Empire Deluxe bedenkt, bleibt der Fakt, daß es ein Kriegsspiel ist und menschliche Opfer im Krieg eine große Rolle spielen.

Mark: Keine Frage. Ich bezweifle jedoch, daß der Spieler auf Blut aus ist. Es gibt jede Menge Spiele, in denen grafische Gewalt vorherrscht. Dar aus schließe ich, daß man hier zwischen den Gruppen Actionfracks und Strategen unterscheiden muß.

PC Games: Deutschland hat, wie Ihr sicher wißt, ein echtes Problem mit paramilitärischen Gruppen, wie z. B. den Neonazis. Solche Gruppen benutzen Spiele wie Eure für sogenanntes "taktisches Training". Eure Meinung?

Mark: Gewalt hat noch nie ein Problem gelöst. Mir mißfällt der Gedanke, daß jemand mein Spiel oder Werkzeug wie ich es nenne, dazu mißbraucht. Gewalt gegen andere Menschen zu propagieren. Es ist jedoch ein Werkzeug. Alle Werkzeuge können für gute oder schlechte Zwecke gebraucht werden. Meine Kreationen können sicherlich guten und schlechten Zwecken dienen. Ich kann daher nur hoffen, daß der Großteil der User mein Werkzeug für gute



Bob Rokosky (rechts) und Mark Baldwin (links) beim Studieren ihrer druckfrischen Lieblingslektüre aus Übersee...

Zwecke nutzt, wie Unterhaltung, Erweiterung des geistigen Horizonts usw.

Bob: Empire Deluxe ist abstrakt und weit entfernt von der Realität eines echten militärischen Konflikts. Wenn man Dir z. B. in der Schule Mathematik beibringt, heißt das noch lange nicht, daß Du nun in der richtigen Welt überleben kannst. Das gedankliche Fundament

wird zwar gelegt, es hängt ja doch vom Individuum ab, wie diese Fähigkeit genutzt wird.

PC Games: Viele der erhaltenen Kriegsspiele weisen eine frappierende Ähnlichkeit mit Empire bzw. Empire Deluxe auf. Vergleiche solcher Spiele mit Eurem Werk sind daher unvermeidlich.

Bob: Das Original Empire ist sozusagen die Mutter aller Kriegsspiele. Das typische Weiteroberungsspiel ist wirklich die Variation über ein Thema. Daher ist das nicht weiter verwunderlich. Wenn es sich um ein Spiel mit unterschiedlichem Handlungsablauf handelt, warum nicht? Viele dieser Spiele basieren auf dem Originalkonzept und erweitern



Frieden, Blumen und Liebe - den Designern eines Kriegsspiels traut man solche Sätze kaum zu.

dieses zu aller Gunsten.

Mark: Empire ist und bleibt das strategische Kriegsspiel. Darauf bin ich sehr stolz. Wenn ich jetzt nur noch einen Weg finden würde, wie ich das zu Kohle machen könnte...

PC Games: Genug "vom Kriege"? Bob, was ist Dein Lieblingspiel und warum?

Bob: (Schweigen)

Mark:... (lacht). Lemmings!

Bob: Das kommt der Sache schon sehr nahe. Ich würde sagen: Lemmings und SimCity. Ich spiele wirklich nicht oft an meinem Computer. Ich bin mehr auf der technischen Seite angesiedelt als der typische künstlerisch begabte Designer. Computerspiele sind nicht mein Leben. Ich genieße jedoch die Herausforderungen, die ein Spiel an den Programmierer stellt.

Mark: Civilization. Hier ist ein Spiel, daß ich wirklich gerne selbst geschrieben hätte. Sid Meier hat allen Grund, stolz darauf zu sein.

PC Games: Welche Spiele mögt Ihr nicht und warum?

Bob: Plattformspiele aller Art. Manche Leute lieben diese digitalen Daumenschrauben, mir persönlich geht dafür jegliches Interesse ab.

Mark: Diese Frage kann ich nicht beantworten. Ich kann mich nicht dazu bringen, die Arbeit meiner Kollegen zu kn-

lisieren. Aus Erfahrung wird man klug.

PC Games: Welchen guten Rat könnt Ihr unseren Lesern geben, die gerne professionelle Spieldesigner werden wollen?

Bob: Zunächst mal sollte jeder Designer auch programmieren können. Und jeder Programmierer, der sein Salz wert ist, sollte zunächst einmal Assembler lernen. Mit dieser Ansicht bin ich zwar wahrscheinlich in der Minderheit, aber als technisch orientierter Programmierer finde ich das einfach notwendig. Das sollte dann mit einer Hochsprache, wie C oder C++ gekoppelt werden. Mark ist wahrscheinlich anderer Ansicht, da er kein Assembler-Programmierer ist.

Mark: Hey, ich hab' einen Kurs in Assembler belegt.

Bob: Wie gesagt, Mark ist kein Assembler-Programmierer.

Mark: Sehr lustig, Bob. Im Ernst: Heutzutage kann niemand mehr Designer werden wie in der "guten alten Zeit". Als Bob und ich anfangen konnten ein oder zwei Programmierer mit guten Ideen problemlos ein Spiel entwerfen und fertigstellen. Das ist heute nicht mehr möglich. Der Finanzaufwand ist einfach zu groß.

PC Games: Das sind ja schöne Aussichten für unsere zukünftigen Programmierer.

Bob: Nicht verzagen. Onkel Bob hat noch einen Tip in der Hinterhand. Besorgt Euch einen Job bei einem guten Softwarehaus. Egal ob als Bürobaule, Hausmeister, Bleistiftspitzer oder Game Tester. Solange Ihr einen Fuß in die Tür kriegt, besteht eine gute Chance, daß Eure Talente einmal entdeckt und genutzt werden.

PC Games: Irgendwelche letzten Worte an unsere Leser?

Mark: (auf Deutsch) Hallo Leser.

Bob: Frieden, Blumen und Liebe... viel Liebe. Eigentlich nicht mal so sehr die Blumen. Aber Liebe... ganz klar...

Schwarz auf weiß

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

**Lieferung
nur an
Händler!**

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

1076 Gartenweg 4

D-94133 Rühmbach

Telefon 0 85 82 / 15 50

Telefon 0 85 82 / 56 39

Telefax 0 85 82 / 56 25

Wall Street Manager

Ich wär' so ger

Manche Leute glauben ja, daß Gold alles ist - und sie haben recht! Zumindest will uns davon die deutsche Version des Wall Street Managers überzeugen. Lehnt sich die Investition?



Der erste Tag in der eigenen Firma anno 1929: Mit Ihrer noch sehr kleinen Mannschaft versuchen Sie, aus dem Startkapital ein Vermögen zu machen.

Zu Beginn werden Sie mit einer beinahe alltäglichen Situation konfrontiert. Die fürsorglichen Eltern schenken Ihnen zum bestandenen Examen mal eben \$200.000 - und die sollen Sie dann auch hübsch im Laufe eines Jahres vermehren. Und genau hier beginnt Ihr Problem. Auf dem Sparsbuch zehrt die Inflation an den mickrigen

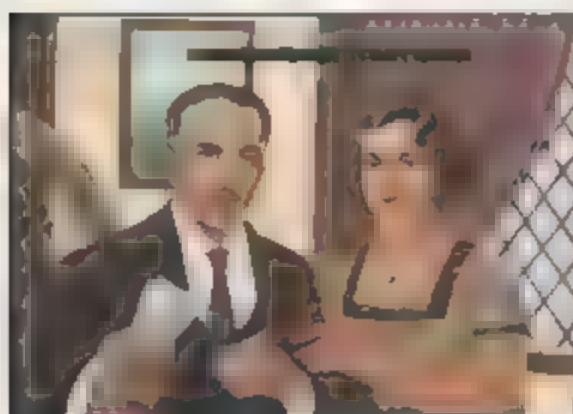
Zinsen und im Casino hat schon so mancher sein letztes Hemd verspielt. Also entscheiden Sie sich für den goldenen Mittelweg, eröffnen in der Lower East Side von Manhattan ein kleines Unternehmen und lassen zukünftig Ihr Vermögen in den heiligen Hallen der New York Stock Exchange arbeiten.

Was kostet die Welt ...

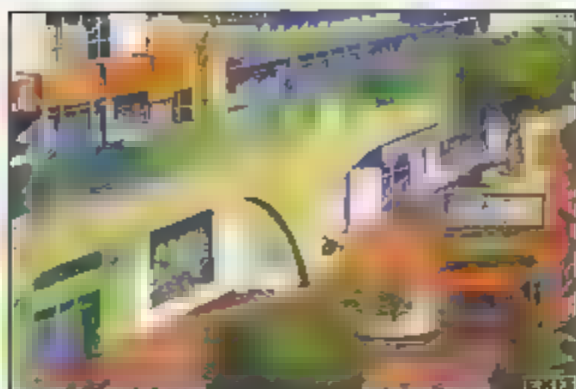
Bevor Sie sich ins große Geschäft stürzen, dürfen Sie sich zwischen zwei verschiedenen Szenarien und drei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Ganz Mutige können ihre Kunst im Jahre 1929 testen (inklusive dem "großen Crash"), Für erste Gehversuche in Sachen

Börse lädt man sich am besten das moderne Umfeld der 80er Jahre. Im Gegensatz zum historischen Milieu stehen Ihnen unter anderem moderne TV-Börsendienste und Computer zur Verfügung. Für die Routinearbeiten sollen Sie sich Personal einstellen. Von der Sekretärin über einen jungen Auszubildenden bis hin zu Rechtsanwälten und Informanten können Sie Ihre neue Firma je nach Erfolg ausstatten. Jeder Geschäftstag ist in fünf Minuten-Einheiten unterteilt. Gesteuert wird Ihr kleines Reich von Ihrem Büro aus, in dem Sie Kurse verfolgen und bei passender Gelegenheit Aktien, Bonds, Öl und Gold kaufen oder verkaufen. Außer den üblichen Börsenaktionen gibt es weitere Pflichtübungen. Beim Mittagessen neue Geschäftspartner und Informanten anheuern. Gespräche mit der Frau Mama führen oder im Einkaufszentrum das eine oder andere Souvenir (Autos, Schmuck, Gemälde usw.) für die heimische Schatzkammer erwerben. Sollten Sie Ihre karitative Ader wiederentdeckt haben, treut sich Schwester Mildred über eine milde Gabe. Außerdem kann es passieren

Wohl dem, der solche Eltern hat: Mom und Dad lassen für die Zukunft ihres Filius ein hübsches Sümmchen springen.



ne Millionär...



Wertvolle Antiquitäten sind für Jung-Manager nicht mehr als Prestigeobjekte.

daß bei unvorsichtiger Vorgehensweise schnell die gestrenge Börsenaufsicht SEC bei Ihnen vor der Tür steht. Nach einem ereignisreichen Tag fahren Sie nach Hause (oder machen gleich ein Nickerchen auf dem Schreibtisch) und das wild auflockemde Festplattenlämpchen verrät Ihnen, daß die Wall Street auch am nächsten Tag wieder einiges an Überraschungen für Sie parat hält.

... Geld spielt Rags to Riches

Bei entsprechender Hardware gibt es hochauflösende 256-Farben-Bilder zu bestaunen,

während bei den mickrigen Animationen anscheinend die Rezession zugeschlagen hat. Im Sound-Bereich schaut es leider auch nicht besser aus. Zwar hat man eine Unmenge Treiber bergepackt, aber bedauerlicherweise läßt die Vielfalt der Musikstückchen und der eingestreuten Effekte doch sehr zu wünschen übrig. Mit dem Mauscursor (ein Dollarzeichen) kann beinahe jeder Gegenstand, der sich in der Nähe Ihres Arbeitsplatzes befindet, angeklickt und aus der sich öffnenden Dialogbox bzw. -liste die gewünschte Option gewählt werden.



Übrigens. Der geforderte 10-MHz-286er als Mindestausstattung ist blanke Theorie. Erst ab 25 MHz wird die Ladezeit für die opulenten Grafiken erträglich.

Fazit: Als begeisterte Börsianerin habe ich mich selten zuvor so sehr auf eine Wirtschaftssimulation gefreut. Aber bereits nach wenigen Stunden Spielzeit offenbaren sich die Schwächen des Programms. Der Untertitel "Die Simulation des Finanzmarktes" ist angesichts der auf vier Aniageob-

jekte beschränkten Möglichkeiten wohl leicht übertrieben. Auch spielerisch wird auf die Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten. Trotz der vielen amüsanten Überraschungen und der zweifellos gelungenen Präsentation ist der Wall Street Manager eine arg monotone Angelegenheit. Den meisten dürfte er schon bald ähnlich herzerreißende Töne wie dem schlafenden Nachwuchs-Kostalony entlocken. Eine höchst spekulative Investition!

Petra Maueröder ■



SPECS & TECHS	
OS	Testatur
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	4x8.8
MSX 80	SoundBlaster
MSX 17 MB	Reland
MSX 50 MB	General 100

BESONDERHEITEN	
Deutsche Version von "Rags to Riches"	

PREIS k. Hersteller	
ca. DM 100,-	

HERSTELLER	
Interplay	

RANKING			
Wirtschaftssimulation			
80%	35%	78%	65%
Spieleranzahl		1	
Handbuch		deutsch	
Spiel		deutsch	
Kopierschutz		keiner	

Seven Cities of Gold - Commemorative Edition

El Dorado

Unter spanischer Flagge entdeckte der Italiener Christoph Columbus 1492 die Bahama-Insel Guanahani sowie Kuba und Haiti. Das war aber nur der Anfang zahlreicher Reisen in die "Neue Welt".

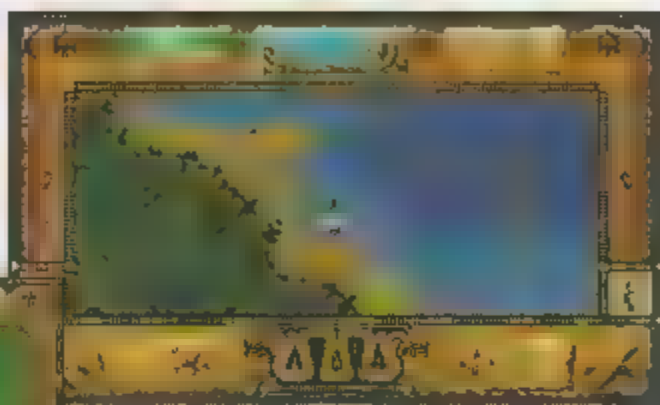
Obwohl das 500jährige Jubiläum schon vor einem guten Jahr ausgiebig gefeiert wurde, hat sich Electronic Arts nun dazu entschlossen, den vermeintlichen Entdecker Amerikas noch einmal zu ehren. Kenner der Softwarezene werden sich an den C64-Klassiker Seven Cities Of Gold sicherlich erinnern, der bislang auf dem PC nicht erhältlich war. Jetzt ist es endlich soweit, alle Seefahrer und Abenteuerler können aufahren.

Anleihen an der Geschichte

Ausgangspunkt aller Bemühungen ist das spanische Königshaus, das dem wackeren Seefahrer die finanziellen Möglichkeiten gibt, seine geplante Expedition in die Tat umzusetzen. Hier kann man also Schiffe erwerben und auch anständig beladen. Dabei muß man sich aber von vornherein darüber im klaren sein, ob man



auf einen kriegerischen Raubzug gehen oder feste Handelsbeziehungen etablieren möchte. Je nachdem muß man Soldaten, Gerstliche oder Scouts mit an Bord nehmen, Güter oder Waffen einladen. Man sollte sich aber bewußtmachen, daß man auf die harte Tour nicht sehr weit kommt, sondern sich eher selbst den Boden unter den Füßen wegzieht. Die Ureinwohner kommunizieren nämlich rege mit einander, so daß nach einigen Angriffen auf friedliebende Dörfer fast alle Häuptlinge über die Ankunft der weißen Männer informiert sind. Auf der weiten Reise muß man



An der Nordseeküste - ganz so idyllisch ist es in Amerika allerdings nicht.

am liebsten darauf achten, nicht über allzu viele Riffs hinwegzusegeln, denn der Bug des Schiffes wird dadurch arg in Mitleidenschaft gezogen. Ein abruptes Ende der weiten Fahrt ist oft die Folge. Außerdem muß die Nahrungsmittelversorgung garantiert sein, denn sonst sterben die guten Expeditionsmitglieder wie die Fliegen.

In der Neuen Welt

Nach der Ankunft kann man kleine Expeditionstrupps zusammenstellen, mit denen man die Gegend erkundet, Bergbau betreibt und mit den Völkern in Kontakt tritt. Hier kann man ebenfalls verschieden vorge-

hen: Entweder man läßt gleich zu Beginn die Waffen sprechen, um alle Wertgegenstände einzupacken, oder man verblüfft die Eingeborenen mit kleinen Gaukeleien und präsentiert ihnen einige Geschenke. Stellt man sich besonders geschickt an, so erklärt sich der Stammesführer oft bereit, eine Mission auf seinem Grund errichten zu lassen. So schnell kann man einen wichtigen Stützpunkt sein Eigen nennen.

Grafik, Sound und Spielfluß

Am Spielablauf hat sich eigentlich nicht viel verändert, legt man den Klassiker längst vergangener Tage zugrunde. Die Steuerung über die Taste





tur ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig, so daß man über kurz oder lang auf der Joystick zurück greifen sollte. Grafik und Sound wurden selbstverständlich kräftig überarbeitet, allerdings kann man die neue Version von Seven Cities Of Gold nicht mit der Gold-Version von

Pirates! verglei-
chen. Hier hätte man sich
wahrhaftig mehr Mühe geben
können, hat doch MicroProze-
ss gezeigt, was bei Umsetzungen
möglich ist.

Oliver Menne ■

SPECS &

GR4	TimeStar
VEA	Mem
SV4	JavaDoc
BNS	AdLib
200 or	General Manager
MS 3 MS	Network
MEM500 KB	General Manager

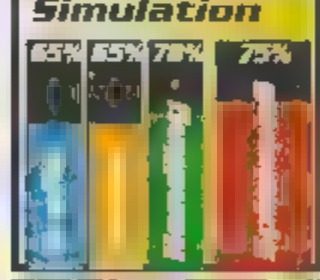
BESONDERHEITEN

Umsetzung eines Klassikers

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Electronic Arts

RANKING



Spielekranzzeit	1
Hörstilbuch	englisch
Spiele	englisch
Kernkranzzeit	normal



59154 Kamao • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon Karin Dorned
Gedächtniszeit:
Mo Di 7-17 Uhr Fr 9-15 30 Uhr

Mo. Dr. 7 17 Ulf. 8: 9-15 30 01

[illegible]

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.

Lieferung per Nachzahlung + 5,- €V + Kosten für Zahlungsverfahren

Einblick zur Zukunft • Die Finanzmärkte - sie gelten immer noch als

— Die Pflichten der Eltern gegenüber ihren Kindern

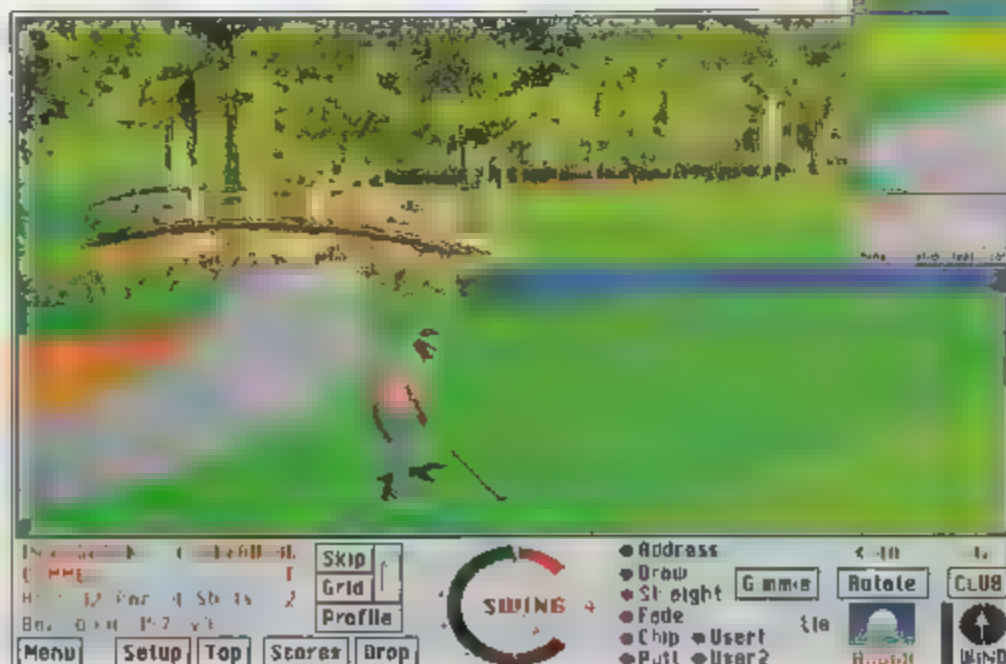
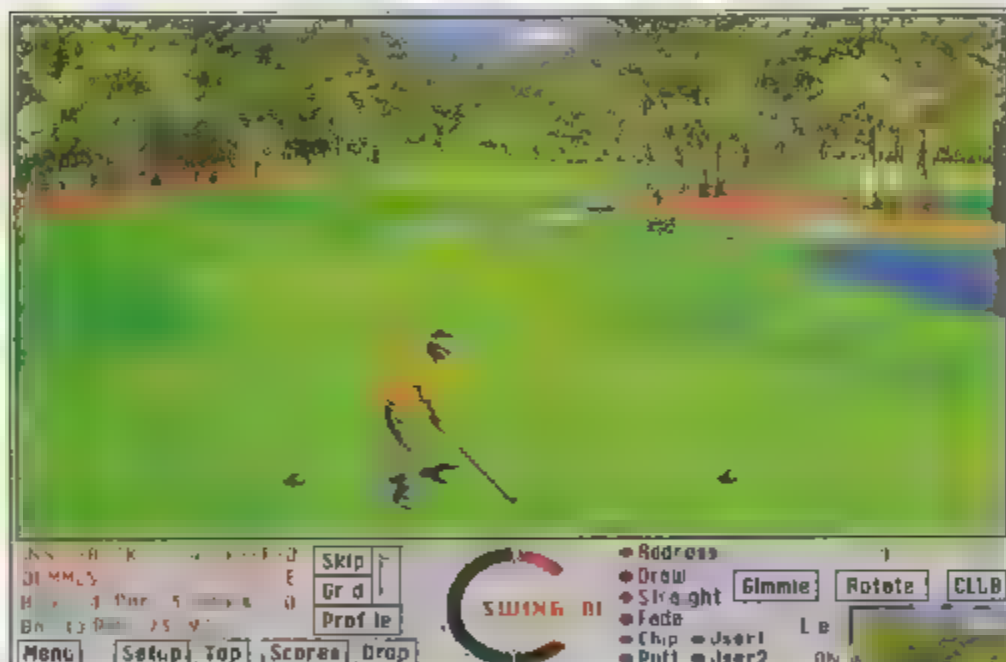
Links 386 pro - Innisbrook

Dauerbrenner

Falls Sie Ihren Jahresurlaub (1 Woche) in diesem Sommer schon aufgebraucht haben, dann ist das nicht so schlimm. Denn mit der neuesten Links-Extension lädt Access Sie ein: Das Innisbrook Hilton Resort erwartet Sie!

Das Golfieber an heimischen Rechnern nimmt nicht ab: in immer kürzeren Abständen erscheinen die Erweiterungskurse für das Referenz-Spiel Links 386 pro. Ob reine Verkaufsstrategie oder nicht: mit den neuen Kursen verliert das PC-Golfen jedenfalls nichts von seinem ur-

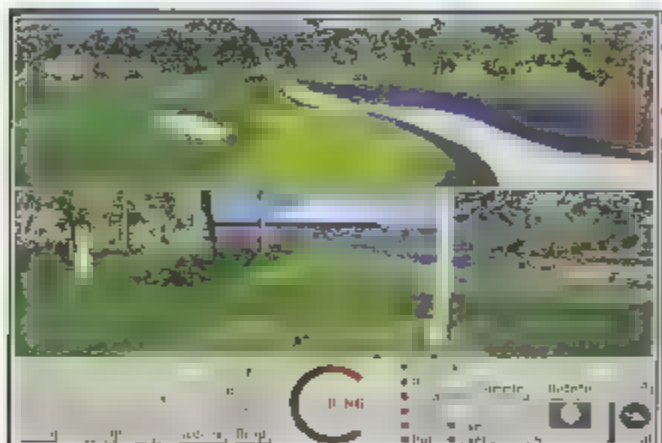
sprünglichen Reiz. Und wer sich zudem an den landschaftlichen Leckerbissen der High-End-Plätze nicht satt sehen kann, der bekommt für seine 60 Mark doch einiges am Bildschirm geboten. Platz um Platz erweitert Access die Sammlung der berühmtesten Golfanlagen rund um den Globus. Nach den Ausflügen auf die Nobelparadiese von Pinehurst und Banff Springs kann man sich jetzt also auch an den Greens der First Class Destination Innisbrook bei Torpon Springs versuchen. Floridas Golfadresse Nummer Eins wird im bekannten Golf Digest als einer der Vorzeigplätze Amerikas geführt. Einmal mehr glänzen die Access-Leute mit der perfekten Umsetzung einer renommierten Golfanlage. Insgesamt geht es 7031 Yards zu fotografieren, zu digitalisieren und für den Computer aufzubereiten. Das fertige Resultat fügt sich makellos in die Reihe der bisher erschienenen Plätze ein. Reineck genau gepflegte



Grüns, weitläufige Wasseranlagen und schattige Pinienwälder lassen in der gewohnten Qualität keinerlei Wünsche offen. Denn der herrlich angelegte Kurs bietet auch für alte Golfhasen so einige Schwierigkeiten. Durch die langen Drives und die kniffligen Grüns sind durchspielte Nächte garantiert. Ein Update über die Version 1.10 ist bei dieser Erweiterung leider nicht enthalten. Zu den



Der idyllische Kurs Innisbrook ist sowohl für Links-Fans als auch für Hobbygolfer interessant.



versteckten Funktionen, über die Sie sich in unserem Workshop "Golfen ohne Ende" der letzten Ausgaben informieren konnten, und also keinerlei Neuerungen hinzugekommen. Wie gewohnt arbeitet die in-nsbrook-Erweiterung auch problemlos mit der älteren Links-Version und dem Micro-

Do sich nur die wenigsten von uns einen Aufenthalt am Original-Schauplatz leisten können, kann man zum angemessenen Preis mal wieder das Flair der großen, weiten Welt einfangen. Für alle computerisierten Anhänger dieser Sportart ist Innsbruck deshalb ein Muß!

Thomas Bronger ■

SPECS &

SEA	Teletext
VEA	Moon
5VEA	Joystick
BMS	AdLib
30G or	SoundBlaster
NR 3 MS	National
MSWAP0 KB	General Mod

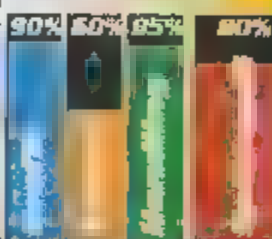
BESONDERHEITEN
ein weiterer Kurs
zu Links 386pro

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 60,-

HERSTELLER
Aptech

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	8
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kinderschutz	keiner

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

SOFTDREAMS

[illegible]

Handelsanfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

Bloodstone

Steinhart

Mit der "Magic Con-
la"-Serie hat Mindcraft
nie richtig Geltung er-
langt, trotzdem sind Unter-
schiede zwischen dem letzten
Teil der Trilogie und Bloodstone
nur schwerlich nachzuweisen.
Der Zug für die rein strategi-
schen Rollenspiele scheint
schon lange abgefahren, heu-
zutage stellt man eher An-
sprüche an die grafische Aus-
arbeitung. Zumindest
Hack & Slay-Freunde dürfen

sich freuen: an aggressiven
Monstern aller Art kann man
sich abregieren und dabei
seine Heldengruppe ordentlich
aufpäppeln. Dies geht natür-

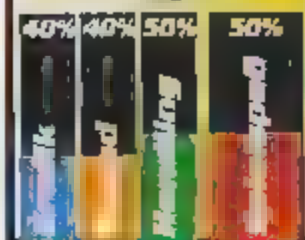


ich wie immer zu Lasten der
Rätsel, die Denkarbeit be-
schränkt sich auf die Ausarbei-
tung von Kampfaktiken. Ähn-
lich mager präsentiert sich der
Sound: abgesehen von ein
paar Effekten in der Schlacht
bleiben die Lautsprecher un-
gehrh.

Alexander Geltenpoth ■

RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

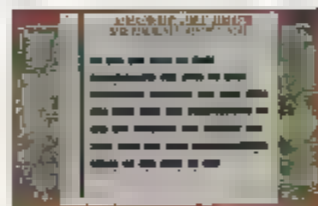
HERSTELLER
Mindcraft

Dr. Floyd's Desktop Toys

Pausenfüller

Spätestens mit Windows
4.0 wird der Anwender
ganz auf DOS verzichten
können. Um den Übergang
nicht allzu schwer zu gestalten,
bringt MicroProse die erste
Folge eines Entertainment

Packs auf den Markt, das die
Spielfreuden auf die Windows
Umgebung übertragen soll.
Das Programm besteht aus
sechs kleinen Spielen, die laut
Hersteller unanfechtbar unter
Windows sind. Neben sehr
schwierigen Denkspielen findet
man auch ein Geschicklich-
keitsspiel sowie als Special
Feature - den sprechenden Dr.
Floyd, der von Zeit zu Zeit un-
aufgefordert seine Kommenta-
re von sich gibt. Zwar ist das

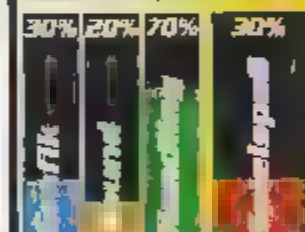


Programm ein netter Versuch,
doch kann es lange nicht kom-
plexe Programme, die unter
DOS laufen ersetzen.

Andreas Rizzi ■

RANKING

Denkspiel



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
MicroProse



Conquered Kingdom

Überflüssig

Wieder mal ein Fantasy-
Strategiespiel im
Test. Leider ist "Con-
quered Kingdom" ungefähr
fünf Jahre hinter dem aktuellen

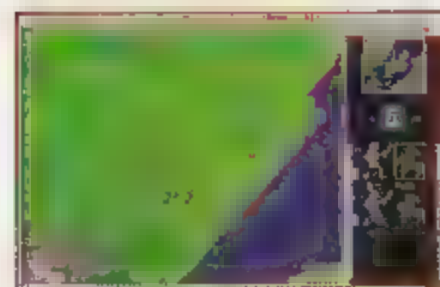
Stand zurück. Und das bedeu-
tet folgendes: Die Grafik ist
ziemlich unattraktiv und der
Sound ist bescheiden (keine
SoundBlaster-Unterstützung!).

Vor allem aber ist
die Spielidee reich-
lich abgenudelt,
denn von Fantasy
Figuren, die man
Stück für Stück in
einzelnen Zügen
durch die Gegend
bewegt (kein "Go-
To" oder so) und
die sich dann, ohne



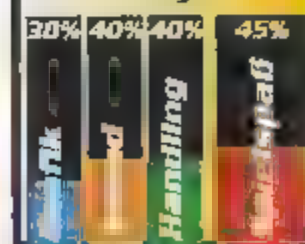
Stellung oder Gelände zu
berücksichtigen, den Schäd-
en einschlagen, hatten wir schon
mehr als genug.

Peter Freunscht ■



RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
ODP

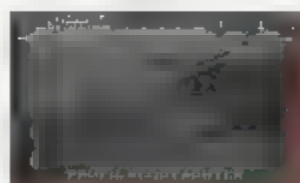
Twilight 2000 Zwielichtig

Dark Fiction-Rollenspiele sind wahre Mode. Diesmal wird im postapokalyptischen Polen des Jahres 2000 den Bösewichtern der Garaus gemacht.

Nach ca. zwei kurzweiligen Stunden der Figurenproduktion geht's los. Man beginnt in einem Büro und wartet auf seine Aufträge, stellt dann ein Vier-Mann-Team zusammen und macht sich auf den Weg, um Geiseln zu befreien, Medika-

mente zu holen oder Städte zu säubern.

Jede Aktion wird in detail ausgeführt. Das führt dazu, daß man sogar im "Schneller Kampf" Modus in aller Ruhe Zigaretten holen gehen kann.



während "interaktiver Kampf" wenn man alle Optionen nutzt, den Abend schnell, aber eher öde verstreichen läßt. So ist Twilight 2000 als recht guter Charaktergenerator aufzufassen (vor allem für Besitzer des gleichnamigen Buchrollenspiels), ansonsten allerdings ein eher mittelmäßiges Rollenspiel.

Peter Freunschütz ■

RANKING

Rollenspiel



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Empire

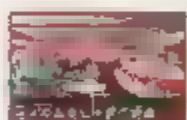
Wayne's World Party Time...

Vorweg sei gleich gesagt, für einen echten Wayne's World-Freak ist das Spiel ein Muß! Doch der bis dahin verschont gebliebene PC-Anwender, wird nach ein paar Stunden Wayne's World vielleicht entnervt das Handbuch werfen.

Die Programmierer haben sich für ein Adventure im Stile der LucasArts-Games Indy oder Zak McKracken entschieden. Bei der Steuerung wird also

ganz auf die Eingabe von Texten verzichtet, denn sämtliche Befehle können durch geeignete Kombinationen von Grundbegriffen leicht mit der Maus gebildet werden.

Doch hier unterscheidet sich Wayne's World von einem normalen Adventure. Zum einen sind alle Befehle durch lustige Bilder von Wayne's World-Figuren dargestellt.

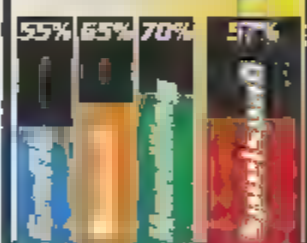


ne oder seinem Quasi-Zwillingsbruder Garth dokumentiert, zum anderen wurden Elemente des Films als Extra-Befehle aufgenommen. Vor allem durch den guten Sound und die witzigen Sprüche lebt dieses Spiel richtig auf. Wer ein voll ausgeklügeltes Adventure mit allem Drum und Dran erwartet, wird enttäuscht sein.

Andreas Rizza ■

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Capstone

When Two Worlds War Handbuch-Krieg

Die Strategen von Impressions (Airbucks) zeigen uns mit When Two Worlds War (Abkürzung W2WW), wie ein vollkommen mißglückter Clone des Virgin Games-Bestsellers Dune 2 auszusehen hat. Im Ernst: Wenn aus den Boxen "Atrides approaching" ertönt, war Spaß und Spannung pur angesagt.

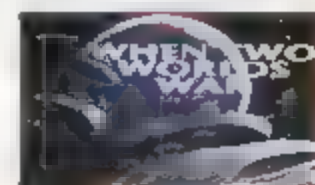
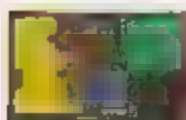
Doch was uns ein halbes Jahr später als "Strate-

gic Simulation of Interplanetary Conflict" verkauft wird, entpuppt sich schnell als ein Sammelsurium an Unzulänglichkeiten.

Die Handlung spielt in einem SF Szenario, dessen Oberfläche mit Wüsten, Bergen und Seen bestückt ist. Mit Maus und Icons basteln Sie auf diesem Territorium sogenannte ML's (Military Units) und die dringend benötigten Angriffs-, Verteidigungs- und Versorgungsanlagen. Ernüchternde Bilanz: Die ei-

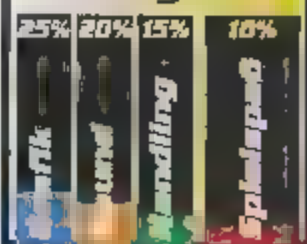
gentliche Herausforderung von W2WW ist nicht das Programm, sondern die mitgelieferte Literatur. Ersterem entbehrt es an Spielbarkeit, dem anderen an jeglicher Logik.

Petra Maueröder ■



RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Impressions

Anti-Virusprogramme

Virenbefall - Who you're gonna call?

Wer heute seine Festplatte nach einem Virus durchsuchen läßt, wird sicherlich in vielen Fällen fündig. Eine regelmäßige Überprüfung und Entseuchung des Systems können wir nur allen, die sich größeren Ärger mit ihrem Computer ersparen wollen, empfehlen.

Sieht man sich nach wirk-samen Gegenmitteln um, wird man reichlich bedient. Ob sich die neuesten Heilmittel gegen die Viren nun Scanner, Protector, Blocker etc. nennen, sie haben alle nur eines im Sinn: den Rechner gegen Viren zu schützen. Hierbei liefern sich Viren- und Antivirenprogramme ein Gefecht um Aktualität, in dem immer einer die Nase vorn hat: der Virus. Ein Computervirus setzt sich in der Regel aus zwei Teilen zusammen: Programmroutinen, die für die Vermehrung des Virus zuständig sind, und Routinen, die eine Funktion ausüben (z.B. formatieren). Der PC eignet sich aufgrund seiner weiten Verbreitung hervorragend als Spielwiese für Viren aller Art.

Was machen nun die Viren? Ein Virus, der nur über-schreibt, wird sehr schnell ent-deckt werden, da das infizierte Programm nicht mehr arbeitet. Geschicktere Viren hängen sich deshalb an das Ende des entsprechenden Programmcodes und ändern die Sprung-adressen im Programmkopf so, daß nicht das eigentliche Programm, sondern der Virus aufgerufen wird. Der Viruscode sucht sich dann ein weiteres zu infizierendes Programm und ruft nach dessen Infizierung den Code des Wirtsprogramms auf. Auf diese Weise bleibt der Virus, zumindest vom arglosen Anwender, bis zu dem Zeitpunkt unentdeckt, an dem er seine oftmals verhängnisvolle Aktion beginnt. Er könnte z.B. prüfen, ob der aktuelle Tag ein Freitag und zugleich ein 13. ist und bei

Zusammentreffen beider Bedingungen sein zerstörendes Werk wie die Formatierung der Festplatte begreifen. Ein herkömmlicher Virens Scanner sucht in den Programmdateien einer Festplatte nach dem Programmcode des (bekannten) Virus. Da bestimmte Teile des Programmes bei Viren desselben Stammes identisch sind, genügt es, nach

häufig erscheinenden Updates zu bestellen, kann man davon ausgehen auch neu eintreffen. Da bisher unbekannte Viren schnellstmöglich wieder loszuwerden. Das Unternehmen McAfee, spezialisiert in diesem Gebiet, bietet mit dem Scanner nicht nur ein Tool zur Analyse, sondern notfalls auch zur Elimination der infizierten Software an.

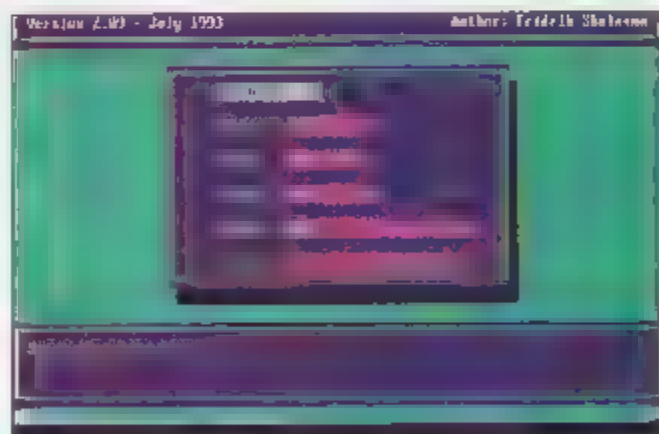
gert den Arbeitsaufwand. Dieses Tool sollte auf keinem gesundheitsbewußten Rechner fehlen!

Integrity Master (9003)

Integrity Master hat den Namen Master nicht umsonst erhalten. Dieses Virenprogramm ist im Stil von PC Tools über Pull-Down-Menüs zu bedienen. Es besteht die Möglichkeit, Prüfsummen der gesamten Festplatte zu bilden. Aufgrund der vielen Optionen, mehr als jedes andere Programm im Test aufzuweisen hat, wird vom Benutzer schon einiges an Verständnis für die Funktionsweise verlangt. Dafür bekommt man allerdings auch ein universell einsetzbares Programm, das durch die Kombination Prüfsumme und Scanner einen dauerhaften, wenn auch niemals 100%igen, Schutz bietet.

VirX (9004)

In der Bedienung ähnlich wie der McAfee rein über die Tastatur. Erstaunlich hier die an den Tag gelegte Geschwindigkeit und die außergewöhnliche Möglichkeit, auch "gepackte" Files zu untersuchen. Ansonsten steht auch dieses Programm in Leistung und Können den zuvor aufgeführten nicht nach. Die fehlenden Oberflächen zur angenehmen Bedienung der Produkte von McAfee und VirX werden durch im Sharewarehandel für diesen Zweck erhältliche Zusatzmodule ausgeglichen.



Virensuche im Fenster: Der Virens Scanner F-Prot arbeitet mit einer farbenfrohen Oberfläche.

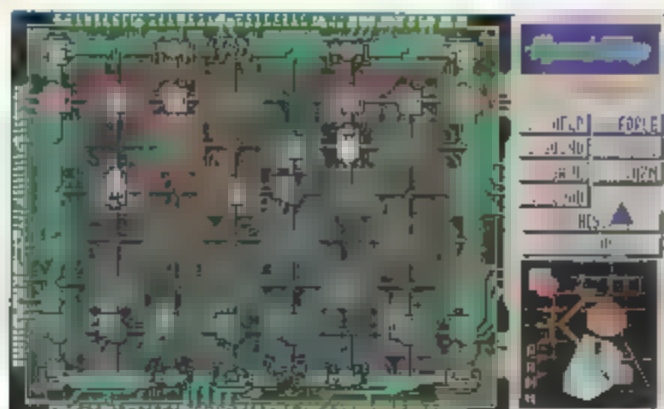
diesen Teilen zu suchen. Die übliche Leistung eines guten Scanners liegt zwischen 2000 und 3000 bekannten Viren und deren Mutationen.

McAfee Antivirenpaket (9001)

Der Klassiker unter den Anti-Virenprogrammen und der absolute Versionsking. Die Bedienung erfolgt rein über die Tastatur. Einzugeben sind das zu scannende Laufwerk sowie diverse Parameter. Der McAfee erfüllt voll und ganz die an ihn gestellten Anforderungen. Macht man sich die Mühe, die

F-Prot (9002)

Ein Virens Scanner mit eigener kleiner Bedienoberfläche ist der F-Prot. Die Aufbereitung ist sehr gelungen. Auch ohne große Ahnung von Virenprogrammen leicht zu bedienen und zu durchschauen. Als besonderer Pluspunkt enthält das Programm eine ausführliche Liste der bekannten Viren mit detaillierter Beschreibung von Symptomen, Verhalten und Gegenmaßnahmen bei Infektionen. Die Möglichkeit, die gesamten Platten mit einem Befehl zu untersuchen, vermin-



Schach einmal anders - die ungewöhnliche Figurendarstellung ist gewöhnungsbedürftig.

Cyber Chess

SF-Schach

Schon beim Intro können Sie erkennen, daß Sie ein Schachspiel in ungewöhnlicher Aufmachung erwartet. Als Spielfeld wurde das Innere eines Chips mit dazugehörigen Verdrahtungen gewählt. Genauso phantastisch wie das Spielfeld stellt sich die Gestaltung der einzelnen Schachfiguren dar. Das Feld wird aus der Vogelperspektive betrachtet und bespielt. Die von Ihnen gezogene Figur erscheint in einem kleinen separaten Fenster als Bild. Bei Bewegungen beamt sich die Figur à la Enterprisedarstellung unter Begleitung von Energieblitzen an ihren neuen Bestimmungsort.

Zu den Voraussetzungen des Spieles ist nur zu sagen: je schneller der Rechner, desto kürzer die Denkphasen des Gegners. Ansonsten gilt das besondere Augenmerk dem Vertrieb dieses Produktes, das zu den Freeware-Programmen zählt (diese haben keine Einschränkungen, sind also ein vollwertiges Spiel und können jederzeit weitergegeben werden.)

Daher hier auch ein Dankeschön an den Autor (William E. Vinkle), der selbst heute noch Programme ohne Gedanken ans große Geld für jeden kostenlos, mit der Bitte um eine kleine freiwillige Spende, bereitstellt.



ZOMTU

Soft. & Hardware

Programme ab DM **1,-**

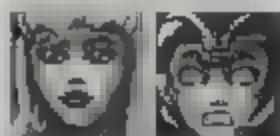
Spiele, Anwendungen,
Erotik Windows
Topaktuell, Günstig.
24h-Service

Sind Ihnen
Kommerzielle Programme
zu teuer?
Raubkopien
zu gefährlich?
Shareware!
Die Alternative

Sie werden begeistert sein
Testen Sie selbst
Katalogdiskette 3,- DM
(Briefmarken, Bar)
Bitte Format angeben
Erotik nur gg. Altersnachweis

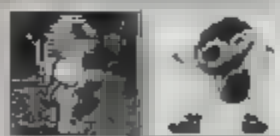
ZOMTU

T Dudek & T Mockenhaupt
Wurmbergfeld 17, 57072 Siegen
Tel. 0271 / 374355



PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht! Alle Shareware-Spiele dieser PC-Games gibt's bei uns in einem Paket für nur
14,95 DM
(zzu. 4,95 DM)



Weitere Spiele-Paket

- 1 Commander Keen, 100% Action, 100% Action
- 1 Action-Paket, 100% Action, 100% Action
- 1 Tapper-Paket, 100% Action, 100% Action
- 1 Hugo-Paket, 100% Action, 100% Action
- 1 Robot-Paket, 100% Action, 100% Action
- 1 Breakout-Paket, 100% Action, 100% Action



Noch mehr Spiele-Paket

- 1 Apogee-Jump&Run-Paket, 100% Action, 100% Action
 - 1 Tetris-Paket, 100% Action, 100% Action
 - 1 Windows-Tetris-Paket, 100% Action, 100% Action
- Jedes Paket kostet nur
4,95 DM (5,-) bzw. 5,95 DM
0% Z. plus Versandkosten.

Wir noch mehr wissen wie
vielen Käufern
mehr als 500
zufuhr, wie tiefen
Shareware-Spieler
und einem Shareware-Spieler
bei jeder Wahl gibt's nur
1,95 DM, 1,95 DM, 1,95 DM
Bücher für 1,95 DM

Bestellannahme

Telefon: (0211) 25 59 23
Telefax: (0211) 25 40 75

J. Henseier
Postfach 10 2818
40019 Düsseldorf

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör,



Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
Bitte 1,- DM für Porto beilegen

**Händler-
Anfragen
erwünscht!**

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-54133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 38
Telefax 0 85 82 / 86 25

Russian Front (Highlights 112)

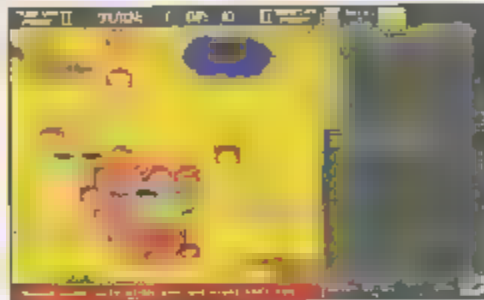
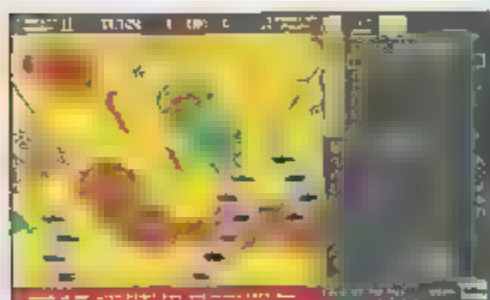
Panzerschlacht

Immer wieder werden wir mit sogenannten Strategiespielen eingedeckt, die sich später nur als anspruchslöse Nebenbeschäftigung entpuppen. Nicht so "Russian Front 2". Das Spielgeschehen wirft uns

mitten in den 2. Weltkrieg. In drei unterschiedlichen Szenarien können historische Schlachten neu geschlagen werden. Hauptziel dabei ist nicht unbedingt die komplette Vernichtung des Gegners, sondern die strä-

tegische, rechtzeitige Erfüllung der gestellten Aufgabe. Als Befehlshaber der Ihnen zugeteilten Division stehen Einheiten der schweren und leichten Artillerie mit Reichweiten von mehreren Kilometern gepanzerte Verbän-

de mit verschiedenen Kampf- und Schutzpanzern, Infanterie und Mörserereinheiten sowie zahlreiche Transportmittel zur Verfügung. Als erprobter Feldherr sollten Sie sehr genau auf die Reihenfolge achten, in der sie Ihre Truppen zum Kampf antreten lassen. So ist es wenig sinnvoll, zuerst die Infanterie gegen die Panzer rennen zu lassen, um im Nachhinein mit der Artillerie den Weg zu ebnen. Ein packendes Spiel!



Ein Strategiespiel mit gewohnter Oberfläche - jede Einheit wird durch ein entsprechendes Symbol auf der Karte symbolisiert.

Russian Front
Disk 112

286er, VGA, Space Mouse, Tastatur

Information:

DM 5,-

Preis Vollversion

DM 48,-

PC-Bakterie (Highlights 110)

Doktorspiele

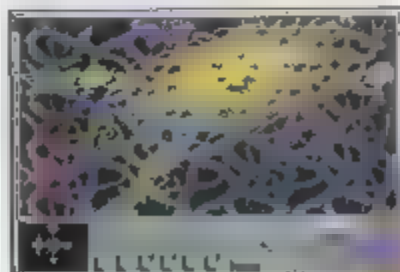
Vorsicht - die Viren und Bakterien kommen! Nein, nicht die elektronischen Viren, die einem das Leben bzw. das Arbeiten am Computer schwermachen sind gemeint, sondern die kleinen und gemeinen Biester, die für Krankheiten und allerlei anderes Unbehagen im Organismus sorgen.

Bei PC-Bakterie schlüpfen Sie in die Rolle von Mikky der "Chefmikrobe" und haben die Aufgabe, den Abwehrkampf des Körpers gegen Viren, Bakterien und Bazillen zu führen und zu koordinieren. Am Anfang eines jeden Levels bekommen Sie eine Aufgabe zugewiesen. Meistens befinden sich in Ihrer näheren Umgebung einige Bakterien, die es zu beseitigen gilt. Glauben Sie jetzt nur nicht, daß Sie ein Ballerspiel vor sich haben. Nein, Sie als Spieler sind der große Koordinator, der alles lenkt und steuert und dabei eine gehörige Portion an Schnelligkeit und Geschicklich-

keit braucht, um seine Aufgabe auch richtig erfüllen zu können. Um die unangenehmen Eindringlinge zu beseitigen, stehen Ihnen Heilerzellen in Form eines "Y" und große dumme Fresszellen zur Verfügung. Diese ziellos herumlaufenden Heilerzellen können mit Druck auf die Leertaste ange-

die große Fresszelle das derart markierte Bakterium finden und auffressen, um die Gefahr ultimativ zu beseitigen. Fresszellen von Hause aus jedoch sehr dumm, müssen den Weg zum Bakterium auch erst gezeigt bekommen.

Wäre nun das menschliche Zellgewebe eine einheitliche Fläche und nicht aus vielen einzelnen Zellplattformen zusammengesetzt, wäre leichtes Spiel angesagt. So je-



halten werden und erwarten dann unterwürfig ihren Auftrag, um nach einer bestimmten Bakterie Ausschau zu halten. Sobald sie dann eine entsprechende Bakterie gefunden haben, verschmelzen sie mit dieser und betreiben sie unter Aufopferung ihrer eigenen Existenz. Jetzt muß nur noch



PC-Bakterie
Disk 101

Time-Scheduler

DM 5,-

Preis Vollversion

DM 50,-

doch haben Sie oft lange Umwege zu machen, um zu Ihren Heilerzellen zu kommen oder um Sperren zu beseitigen. Diese Zeit wird natürlich von den Bakterien hinterlistig genutzt, sich ungehindert zu vermehren. Da jeder Körper nur eine bestimmte Anzahl von Krankheitserregern verträgt, müssen Sie also schnell sein, um die Gefahr abzuwenden.

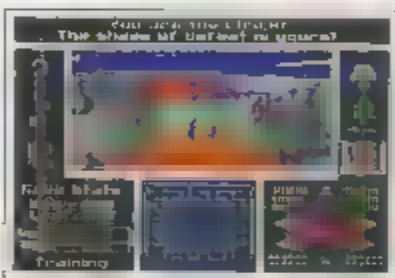
Megatron (Highlights 109)

Pac Man im Weltraum

Wir schreiben das Jahr 3015. Als Commander einer Eliteinheit von Megatron-Kampfrobotern ist es Ihre Aufgabe, in das Labyrinth des Kampfes einzudringen und den Feind im Kampf Mann gegen Mann zu erledigen. Dazu stehen Ihnen zwei hochmoderne Angelande-Roboter (Mad Cat und Vulture) zur Verfügung. Zu deren Standardausstattung zählt eine moderate Bewaffnung mit hochentwickelten Dronen-Geschossen, Impulszerstörern und Annäherungsminenlegern. Megatron ist prinzipiell ein Zwei-Personen-Spiel, kann aber vor allem zum Üben, auch gegen den Computer gespielt werden. Das Besondere am Zwei-Spieler-Modus ist die Art der Verknüpfung: Jeder Commander sitzt vor seinem eigenen Rechner bzw. in seinem Kampfroboter und sieht Full Screen das Geschehen in Real Time. Die Verbindung der Rechner kann z.B. durch eine Nullmodemverbindung verwirklicht werden. Das Ziel des Spieles ist es, den Gegner zu jagen und zu eliminieren. Es mag einfacher klingen als es ist, denn zu Beginn werden die Ausgangspunkte zufällig festgelegt und man weiß nicht, ob schon hinter der nächsten Ecke der Abschuß droht.

Um zu gewinnen, müssen Sie Ihren Gegner mit den zur Verfügung stehenden Raketen so lange beschießen, oder andere Arten der Vernichtung wählen, bis dessen Energievorrat verbraucht ist und die Schutzschilde zusammenbrechen. Angriffe von hinten sind zwar nicht die feine Art, aber angesichts der Tatsache, daß hier in Real Time zurückgeschossen wird, eine aussichtsreiche Alternative

zum moralischen Duell. Durch einen taktischen Rückzug und Auffüllung des Munitionsvorrates sowie Regenerierung der Ressourcen ist oftmals viel gewonnen als mit sturem Ballern. In der Vollversion finden Sie dazu überall Magazine mit den entsprechenden Bewaffnungen. Dieses Spiel bereitet gerade mit zwei Spielern immenses Vergnügen, solange sich beide im Besitz von annähernd gleichschnellen Rechnern be-



Eine gewisse Ähnlichkeit mit Pac Man ist da.



finden. Ansonsten tritt eine hoffnungslose Übervorteilung des schnelleren Systems ein. Allerdings handelt es sich hierbei um das aufregendste Spiel dieser Art, natürlich nur falls man Pac Man nicht als nervenaufreibendes Monster betrachtet.



Telefon: (089) 298877 Telefax: (089) 593931

Vollversionen

Electro Body DM 49,
Heart Light PC DM 49,



hardware Software Shareware

☐ Spielpaket 11/93
DM 15,-

oder einzeln DM 4

☐ Russian Front
☐ Cyber Chess
☐ Mega Tron
☐ PC Baktenen

☐ Windowspaket DM 35,-
☐ Erotikpaket DM 20,

Virenprogramme je DM 3,

☐ MacAffee

☐ VirX

☐ F-Port

☐ Integrie Master

Coupon schicken an:

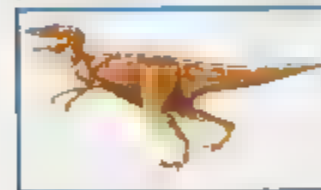
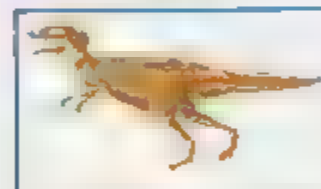
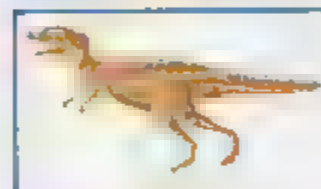
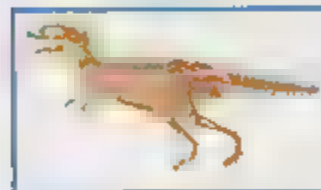
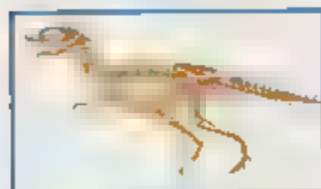
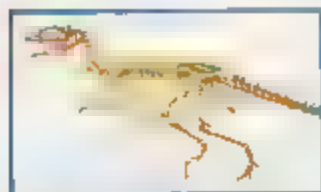
Volk Michael
c/o Kanzlei für Finanzdienste
Sonnenstraße 12
80331 München
Nachnahme ☐ Versand DM 9,
Scheck/Bar ☐ Versand DM 3,

Inserentenverzeichnis

1 A Soft...	47	Minox	29
A 3 Computer	31	Multimedia Soft	65
Ascon	49	Mystic Games	69
Bischoff & Partner	65	Okay Soft	17
Bornico	2, 3, 71	Pfister Spezialversand	10
Coktel Vision	71	Quicksort	73
Computer Verlag 95	05, 107, 111, 3	Reis Elektronik	47
Dynama	33	Sham Core	5
EHBA-Soft	45	Soft & Sound	43
Electronic Arts	22, 37	Softdreams	83
FDS	4	Softi	9
Groß Electronic	77	Softside	27
Happy Soft	81	Software Discount Mann	67
Henkel & Trebner	41	Sunflowers	2, 3
Hofra Trading	47	Teonstee GmbH	116
ICP-Verlag/Pro Concept	93	Turtle Soft	1
Intel	102	UBi-Soft	21
Intersoft	63	Uhlmann & Esersmann GbR	53
Joysoft	33	Volk	89
Mad Data	87	Wollniewitz	65
Micro Magic	91	Zamku	87
MicroProse	12, 13, 115		

Morphing Software

Changes...



Dinosaurier sind "in", Morphing ist "in" - Dinos morphen hat da schon Kultstatus...

Als Morphing bezeichnet man in Anlehnung an den Begriff Metamorphose - die Verwandlung von einem Bild in ein anderes. Die Vorgehensweise zur Erzeugung eines Morphs ist dabei immer die gleiche. Mit Hilfe von Punkten oder Linien definieren Sie einen oder mehrere Bereiche innerhalb der Grafik, die in eine neue Form überführt werden soll. Dann werden in einem zweiten Fenster, das das Endbild anzeigt, die Kontrollpunkte

Ganz gleich, ob Terminator 2 oder deutsche Fernsehwerbung: Morphing avanciert zum neuen Lieblings-spielzeug der Regisseure. Während die Profis dafür edles Equipment von Firmen wie Silicon Graphics und Sun einsetzen, kann jeder Computerfreak bereits mit einem gewöhnlichen PC und der entsprechenden Software erstaunliche Ergebnisse erzielen. Wir haben uns die drei zur Zeit erhältlichen Morphing-Programme für Windows angesehen.

an die neue Position verschoben. Um zum Beispiel das Rad eines Autos schrumpfen zu lassen, umschließt man dieses im Startbild mit vier oder mehr Punkten. Im Endbild verschiebt man die Punkte nun in die Radmitte. Bei der anschließenden Berechnung wird eine Bildsequenz erzeugt, die den Schrumpfungsprozeß in einer frei wählbaren Anzahl von Zwischenschritten zeigt. Was sich so einfach anhört, bedeutet in der Praxis ein hohes Maß an Rechenaufwand, und so sind auch die Anforderungen an die Hardware entsprechend hoch. Um sinnvoll, d.h. mit einem vertretbaren Zeitaufwand, mit den Programmen arbeiten zu können, sollte man schon einen 486er mit 8 MByte Speicher sowie eine flotte Grafikkarte mit mindestens 256 Farben besitzen. Zwei der Programme bieten neben dem Berechnen eines Morphs noch ein weiteres Verfahren an, das Warping. Beim Morphing und Warping werden zwei unterschiedliche mathematische Verfahren zur Verfremdung von Grafiken benutzt. Warping wird meist dann eingesetzt, wenn nur bestimmte Teile eines einzigen Bildes verändert werden sollen, während das Morphing einen Übergang zwischen zwei Bildern berechnet.

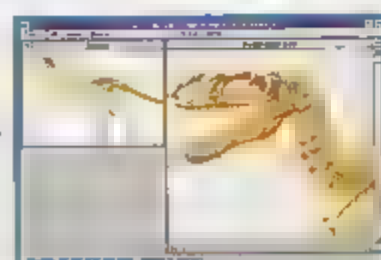
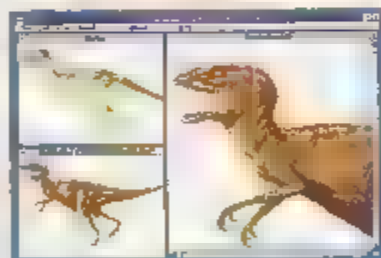
Digital Morph 1.0

Digital Morph von HSC Software präsentiert sich als ein vielseitiges Programm: Neben Möglichkeiten zur Bildbearbeitung wird Morphing, Warping und das Verfremden von Bildern - hier Cutouts genannt - unterstützt. Die Benutzung von Digital Morph leidet jedoch an der unübersichtlichen Benutzerführung. Viele Funktionen sind auf den ersten Blick nicht auffindbar, da sie in Menüs versteckt wurden, in denen man sie kaum vermuten würde.

Die zur Berechnung eines Morphs relevanten Bildflächen werden durch das Aufziehen von Linien definiert. Die Eckpunkte können anschließend im zweiten Fenster verschoben und der Morphing-Prozeß daraufhin gestartet werden. Verschiedene Parameter wie Falloff, Strength oder Line Weight steuern das Verhalten der Berechnung und erlauben eine Beeinflussung des Vorgangs in gewissen Grenzen.

Zum Erzeugen eines Warps wird das Bild mittels eines Gitters in Rechtecke aufgeteilt, wobei sich die Gitter-

Programm: HSC Digital Morph
Version: 0
Hersteller: HSC Software
Anbieter: CPS Hamburg, Am Neumarkt 30, 22041 Hamburg, Tel. 040/6569980
Preis: steht noch nicht fest



Digital Morph bietet zwar viele Funktionen, die Bedienung ist aber eher umständlich.

Der Projekt-Editor ist die Schaltzentrale von PhotoMorph. Von hier aus werden Start- und Endbilder für einen Morph oder Warp geladen und die weiteren Einstellungen vorgenommen. Zur Definition eines Bildbereiches können Sie Punkte setzen, die im zweiten Fenster wie gewohnt verschoben werden. Das Umschießen eines Bereiches durch Linien ist nicht vorgesehen.

Programm: PhotoMorph
Version: 1.2
Hersteller: North Coast Software
Anbieter: Software GmbH
Postfach 1454, 77698 Oberkirch, Tel. 07802/9240
Preis: 328,- DM, Update 1.0 auf 1.2 für 50,- DM

Zur Kontrolle kann vor der eigentlichen Berechnung ein Preview-Window geöffnet werden, in dem die einzelnen Phasen der Metamorphose Schritt für Schritt abgerufen werden können. Zum Abspielen der Animation ist ein eigener Player enthalten, der anstelle des unter Windows verfügbaren Players eingesetzt wird und den Vorteil hat, eine ganze Liste von Animationen automatisch abspielen zu können.

Zur Vorbereitung der Ausgangsbilder können Sie diese in verschiedene Farbtiefen umwandeln. Weiterhin lassen sich Grafiken frei skalieren und rotieren, mit Text versehen sowie in verschiedenen Formaten laden und speichern. Unterstützt werden die Windows-Formate BMP und DIP sowie die weiterhin üblichen Formate GIF, PCX, TGA, TIFF und JPEG.

Morphs und Warps können berechnet und als Animation gespeichert werden. Darüber hinaus werden noch sogenannte Transitionen angeboten, die Effekte zum Überblenden von zwei Bildern ermöglichen. Zur Berechnung können Parameter für die Bildqualität, das Kompressionsverfahren sowie die

Anzahl der Bilder pro Sekunde eingestellt werden.

Ziemlich knapp ist schließlich die Online-Hilfe ausgefallen, ein Handbuch war zum Zeitpunkt des Tests leider noch nicht verfügbar. Negativ aufgefallen ist uns außerdem, daß während einer Berechnung ein Wechseln zu einem anderen Programm unter Windows nicht möglich ist.

PhotoMorph zeichnet sich vor allem durch eine einfache Bedienung und ein hohes Maß an Übersichtlichkeit aus, so daß auch Einsteiger nach wenigen Minuten die ersten Animationen erzeugen können. Die umfangreichen Möglichkeiten zum Erstellen von Animationen machen das Programm für Einsteiger und Fortgeschrittene interessant, sofern der Hersteller eine verbesserte Online-Hilfe und ein Handbuch anbieten kann.

Vorteile

- + einfache Bedienung
- + Preview-Fenster
- + Funktionen zur Bildbearbeitung

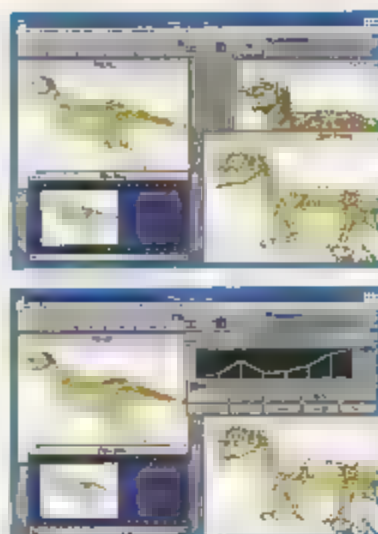
Nachteile

- knappe Online-Hilfe
- läuft nicht im Hintergrund

WinImages Morph 1.07b

Eine benutzerfreundliche Oberfläche und eine dementsprechend sehr einfache Bedienung sind die offensichtlichen Highlights von WinImages Morph. Das Programm ist zwar auf die Berechnung von reinen Morphs spezialisiert, kann hierbei jedoch durch die gebotenen Möglichkeiten voll überzeugen.

Zum Erzeugen eines Morphs werden wieder ein Start- und ein Endbild eingeladen und die gewünschten Bildbereiche mit Hilfe von Kontrollpunkten markiert. Zusätzlich lassen sich diese Punkte nachträglich durch Linien verbinden, um den Schwerpunkt der Berechnung



Einfach zu bedienen, schnell in der Berechnung: WinImages Morph.

auf diesen Bereich einzugrenzen. Für jeden Kontrollpunkt oder auch für jeden Bereich lassen sich nun Parameter wie Ablaufgeschwindigkeit (velocity) oder Transparenz (transparency) einstellen, so daß beim Ablauf der Animation einzelne Teile des Bildes mit unterschiedlicher Geschwindigkeit die Metamorphose durchlaufen. Im zweiten Fenster werden die Kontrollpunkte an die neue Position verschoben und die Berechnung kann gestartet werden.

Zusätzlich lassen sich sogenannte Motion-Morphs erzeugen. Bei diesem Verfahren kann eine ganze Reihe von Startbildern definiert werden, zum Beispiel Einzelbilder aus einer Animation, auf die der Morphing-Prozess angewandt wird, so daß auch bewegte Objekte gemorphet werden können.

Weitergehende Funktionen zur Bildbearbeitung sind im Pro-

gramm nicht vorgesehen, eventuelle Änderungen an Grafiken sollten also schon vor dem Laden der Bilder mit Hilfe eines entsprechenden Programms vorgenommen werden. Die gängigen Bildformate (TIFF, BMP, PPM, TGA, GIF, PCX und FLC) werden automatisch beim Öffnen einer Datei erkannt; nicht unterstützt wird in der vorliegenden Version das JPEG-Format. Animationen lassen sich im FLC-Format (Animator) speichern, das AVI-Format wird universell unterstützt.

Das Handbuch ist zwar nicht sehr umfangreich ausgefallen, dafür jedoch schon in deutscher Sprache erhältlich. Außerdem ist eine ausgezeichnete Online-Hilfe enthalten, die im Grunde jedes Handbuch überflüssig macht.

WinImages Morph verfügt über eine klare Oberfläche, die mit Unterstützung der Online-Hilfe schnell zu beachtlichen Resultaten führt. Obwohl neben dem reinen Morphing keine weiteren Funktionen angeboten werden, glänzt das Programm durch die gute Qualität der Berechnungen sowie die Einstellmöglichkeiten für den Morphing-Prozess.

Vorteile

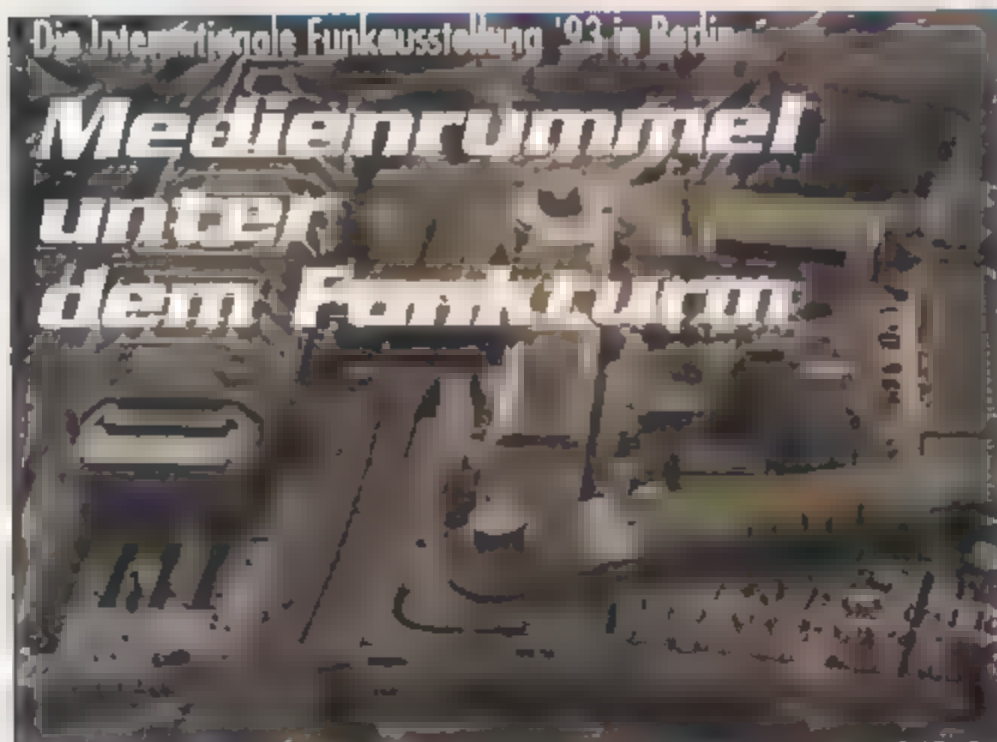
- + übersichtliche Oberfläche
- + professionelle Funktionen zum Morphing
- + gute Online-Hilfe

Nachteile

- unterstützt kein AVI-Format

Christian Spathe

Programm: WinImages Morph
Version: 1.07b
Hersteller: Black Belt Systems
Anbieter: Kronenberg Postfach 838 6 288 Bad Harzburg, Tel. 06172 925885
Preis: 398,- DM



Wieder einmal öffneten sich die Türen für die größte Medienmesse in Europa. Wie jedes Jahr präsentierte sich in Berlin alles, was in der Branche Rang und Namen hat. Eine Flut an neuen Technologien in der Medienlandschaft rollt auf den Messebesucher zu. Erstmals war auch in Berlin der Trend in Richtung Multimedia zu spüren. Viele Aussteller zeigten Produkte für den Markt der Zukunft. PC Games war für Sie vor Ort und informiert Sie über Trends und Messeneuheiten.

■ von Wilfried Ludo

Neben dem gewohnten Angebot in den Bereichen High Fidelity, Telekommunikation und TV wird nun anscheinend in den besagten Branchen auch die leere Worthülse Multimedia endlich mit Inhalt gefüllt. Galt hier noch vor wenigen Jahren ein direkt an eine Stereoanlage angeschlossener Fernseher als eine kleine Sensation, so hat man doch einiges dazugelernt: Immer stärker rücken Audio, TV und Computer zusammen. Multimedia schickt sich an mehr als nur die Vereinigung unterschiedlicher Medien zu werden. Schon immer zeichnen Messen die Trends der Zukunft auf. In Berlin war dies deutlich zu spüren. Multimedia

ist auf der Überholspur und dringt in völlig neue Bereiche vor.

Kodak

Mit der Photo-CD Portfolio stellt Kodak das nächste Glied in seiner CD-Familie vor. Auf ihr können zukünftig nicht nur Bilder, sondern auch Geräusche, Musik und Sprache auf die Silberscheibe gebrannt werden. Ob nun als multimediales Präsentationsmedium oder als vertontes Familienalbum, die Anwendungsmög-

lichkeiten sind hier sehr vielseitig. Parallel dazu waren auf der FA auch gleich einige erste professionelle Anwendungen mit der neuen CD zu sehen.

Parallel dazu wurde am Kodak-Stand ein neuer portabler CD-Player vorgestellt, der so-



wohl Audio- als auch Photo-CDs abspielen kann. Einfach an einen Fernseher anschließen und schon beginnt die Präsentation.

Nintendo

Auch der japanische Konsolen-Hersteller Nintendo war mit einem farbenfrohen Stand vertreten. Hier wurde unter anderem das neue Science-Fiction-Abenteuer Starwing vorgestellt, das erstmals den leistungsfähigen FX-Chip unterstützt. Dieser Chip entlastet den eigentlichen Rechner und ermöglicht so dreidimensionale Grafiken und Effekte in einer enormen Geschwindigkeit. CD-Anwendungen waren allerdings nicht zu sehen. Neben vielen Spielneuheiten wartete Nintendo mit der Ankündigung für die Entwicklung des ersten 64Bit-Video-Spiel-Systems auf. Hochauflösende Grafiken und schnelle Animationen sollen 1994 im Konsolenbereich das Multimedia-Zeitalter einläuten.

Philips

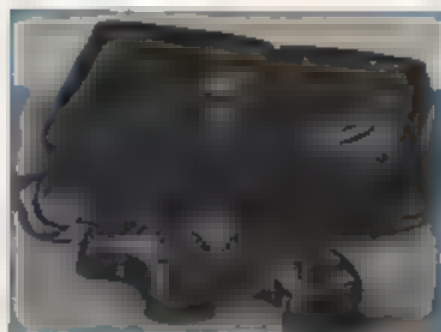
Neben dem ersten sprachgesteuerten Videorecorder prä-



sentierte Philips mit großem Aufwand seine CD-i-Player. Darunter auch das erste tragbare CD-i-Gerät. Bei der zugehörigen Software war ebenfalls ein reichhaltiges Angebot zu sehen. Mit einer speziellen Cartridge wird im CD-i-Bereich die MPEG-Norm (Moving Pictures Expert Group) eingeführt, die bildschirmfüllende Animationen ermöglicht. Die ersten abendfüllenden Videos auf CD soll es ab Frühjahr 1994 geben.

Sega

An einem gelungenen Stand präsentiert Sega die Neuheiten der Konsolenwelt. Hier war dann auch einiges zu sehen.



Premiere feierte das Sega Mega-CD. Man koppelt das neuartige System mit einer herkömmlichen Sega-Konsole. Es wird mit einem umfangreichen Angebot von etwa 30 Spielen eingeführt.

Fast parallel zum deutschen Kinostart von Jurassic Park stellt SEGA das gleichnamige Spiel vor. Wie auf der IFA zu erfahren war, macht es die Zusammenarbeit mit Walt Disney Productions möglich, daß für Weihnachten einige Disney-Klassiker zu erwarten sind. Das Dschungelbuch oder Aladin sind wohl nur einige Namen, auf die man gespannt sein darf. Neu ist auch das erste Videospiel von Otto, "The Ottomats".

Toshiba

Hier konnte man einen der ersten Multimedia-Laptops bewundern. Ausgestattet mit einem CD-Laufwerk kann so an jedem Ort eine Präsentation abgehalten werden. Das Gerät ist speziell für den Einsatz im Vertrieb konzipiert. Daneben wurde eine schekkartengroße Speicherkarte vorgestellt, die speziell für den Multimedia- und Kommunikationsbereich entwickelt wurde. Die Multimedia Bridge Card soll ein Speichervolumen von rund 20 MByte haben und für alle nur erdenklichen Geräte als Speichermedium dienen können.

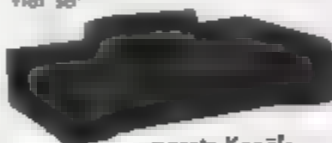
Virtual Vision

Unter dem Motto "Fernsehen, wann und wo immer man es möchte" präsentiert der amerikanische Hersteller Virtual Vision Sport. Ein kleiner Farbbildschirm überträgt im unteren Bereich einer Brille ein scharfes Fernsehbild. Den eigentlichen Empfänger tragen Sie am Gürtel. Die Neuheit ist auch als Sucher für eine

Videokamera geeignet. Natürlich kann auch Ihr Lieblingspiel eingespielt werden. Wird jetzt auch Virtual Reality schon möglich?

Messe-Splitter

Ob Telefunken, Sony, Philips, Toshiba oder Pioneer, jeder der namhaften Elektronik-Giganten setzt auf das neue Soundsystem Dolby Surround. Durch einen speziellen Decoder wird das Stereo-Signal auf vier



kanäle verarbeitet. Das Ergebnis ist ein hervorragender Raumklang. Man wird abwarten müssen, ob sich dieses System besser durchsetzen kann als vor Jahren die Quadrophonie. Der Dolby Surround-Klang wäre sicherlich auch bei Multimedia-Anwendungen und Spielen nicht fehl am Platze. Hart umworben ist der Markt für digitale Aufnahme-Systeme. Ob DCC von Philips, die neue MiniDisc von Sony oder das bereits eingeführte DAT-System, alle buhlen auf der internationalen Funkausstellung in Berlin um die Gunst des Käufers. Wer letztendlich die Nase vorne haben wird, steht noch in den Sternen. Doch wird der Sieger sicherlich auch den Computermarkt für sich in Anspruch nehmen.

A320 Airbus

A320 Edition Europa PC 3.5

Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Böpl, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe, in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, liegt den Schwerpunkt auf Flugphysik, navigationsches und fliegersches Können. Parallel hierzu gestaltet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Flugkenntnisse, wie z.B. Trainings, Muster, umgeben dem gesamten Flugzeug, um die gesamte A320-Flotte, die in der Luft ist, zu sehen. Die A320 Flugsimulation ist ein

Preis A320 Airbus Edition Europa: DM 69,-

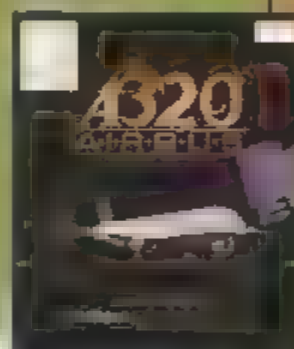
A320 Airbus USA Edition PC 3.5

Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmals auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angeflogen werden können.

Preis A320 Airbus Edition USA: DM 69,-



Für nur je
DM



Das Programm beinhaltet:

- 1 umfangreiches Handbuch mit Flugregeln, Navigation, Briefing, etc.
- 1 Flugsimulator sowie Wissenswerte über die Ausbildung zum Piloten
- 1 Edition USA bzw. 1 Edition Europa
- 1 1000-Flüge-Enroute-Chart des Europäischen A320 Flugsimulators
- 1 1000-Flüge-Enroute-Chart sowie 120 ILS-Apropos Charts
- 1 A320 Decken Poster

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen

MOS 905

- ☐ A320 Airbus - Edition USA DM 69,- für PC 3.5
☐ A320 Airbus - Edition Europa DM 69,- für PC 3.5

Meine Adresse: (bitte in Druckerschrift)

Name Vorname

Straße Haus-Nr.

PLZ Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

Bitte an: A320 Edition Europa

Postfach 90 127 Nürnberg

Telefon (0911) 1234567

Telefax (0911) 1234567

Telegraph (0911) 1234567

Telekom (0911) 1234567

Auf die Sprünge

Eine neue Herausforderung für den Geduldsfaden der PC-Anwender wurde mit der Einführung der CD geschaffen, liegt doch die Übertragungsrates weit unter der einer Festplatte. Eine naheliegende Lösung ist die Verwendung eines Cache-Programmes, doch Standard-Software wie SmartDrive muß bei CD-ROMs passen. Wir stellen Ihnen fünf Programme vor, die dieses Problem lösen und Ihrem CD-ROM-Laufwerk auf die Sprünge helfen.

Als erstes spezielles CD-ROM-Cache-Programm kam CD-Speedway zum stolzen Preis von DM 180,- auf den Markt. Anstatt wie ein normales Cache-Programm - die Daten der CD im RAM zu speichern, werden die Files der CD auf die Festplatte kopiert und anschließend von dort gelesen. Der Vorteil: Ein fast beliebig großer Cache kann angelegt werden. Der Haken an der Sache aber ist, daß bei jedem noch so kleinen Dateizugriff die Datei zunächst komplett von CD gelesen und auf die Festplatte kopiert wird. Was bei kleineren Dateien vielleicht noch sinnvoll erscheint, endet bei The 7th Guest im Fiasko. Dateigrößen von bis zu 30 MByte sorgen bei Programmstart für eine Wartezeit von rund fünf Minuten.

Mittlerweile gibt es aber weitere Cache-Programme, die teilweise als Allround-Cache neben dem CD-ROM-Laufwerk auch Diskettenlaufwerke und Festplatten unterstützen. Lightening for Windows, Norton Speedcache Plus sowie Super PC-Kwik arbeiten so, wie man es gewöhnlich von einem Cache-Programm erwartet: Ein Teil des Hauptspeichers wird zum Zwischenspeichern der Daten von CD genutzt und bei einem erneuten Zugriff können diese aus dem schnelleren RAM gelesen werden.

CD-Speedway

Auch wenn CD-Speedway vielleicht nicht mehr dem Stand der Technik entspricht, so kann das Programm doch für die eine oder andere Anwendung sinnvoll sein, sofern Sie eine schnelle Festplatte mit genügend freier Speicherkapazität besitzen. Zur Installation, die über ein einfach zu bedienendes DOS-Programm geschieht, geben Sie als Parameter die Cache-Größe, die Anzahl der maximal zu speichernden Dateien sowie eine Buffergröße zur Beschleunigung des Kopiervorgangs an. Der Lieferumfang von CD-Speedway ist ziemlich mager: ausgetrollen. Außer einem 20-seitigen Handbuch in englischer Sprache und dem schon zuvor erwähnten Programm zur Installation der Software finden sich keine weiteren Utilities auf der Diskette. Der Preis für CD-Speedway liegt bei 179,- DM und ist im Vergleich zu den anderen Cache-Programmen eindeutig zu hoch ausgefallen.

CD-Speedway

Version: 2.0b
Besonderheiten: nutzt die Festplatte als Cache-Speicher, nur CD
Hersteller: Bloc Publishing
Anbieter: CDV Karlsruhe
072 22294
Preis: DM 179,-

Opti-CDCache



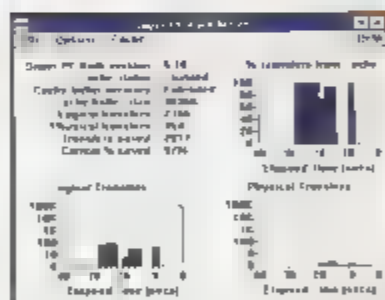
Ebenfalls nur für CD-ROM-Laufwerke ist das Programm Opti-CDCache ausgelegt, das wie die Allround-Programme einen Teil des RAM-Speichers als Cache benutzt. Die Installation und Konfiguration geschieht unter DOS mit Hilfe eines kleinen Utilities, das den Eintrag in die Datei AUTOEXEC.BAT auf Wunsch automatisch vornimmt. Parameter wie die Cache-Größe werden beim Aufruf unter DOS direkt übergeben und lassen sich auch nach dem Booten noch ändern. Als Cache-Speicher verwendet Opti-CDCache ausschließlich Extended Memory, was natürlich einen Speichermanager wie HIMEM, QEMM oder 386MAX voraussetzt. Der Speicherbedarf für das Programm ist mit 8 KByte sehr gering ausgefallen. Sämtlicher Verwaltungsspeicher wird ins Extended Memory gelegt, so daß bei jeder Cache-Größe immer nur 8 KByte konventioneller oder HMA-Speicher benötigt werden. Weitere Utilities sind im Lieferumfang nicht enthalten, also

auch keine Programme für Windows. Das Handbuch enthält auf 32 Seiten alle zur Konfiguration nötigen Informationen. In Deutschland ist das Programm zur Zeit noch nicht erhältlich; der Verkaufspreis in Amerika liegt bei 89 Dollar.

Opti-CDCache

Version: 0
Hersteller: Online Computer Systems, 2125 Century Boulevard, Germantown, Maryland 20874
Anbieter: noch kein Vertrieb in Deutschland
Preis: 89 Dollar

Super PC-Kwik



Von der PC-Kwik Corporation stammt der Festplatten-Cache Super PC-Kwik, der erst seit kurzer Zeit auch eine CD-ROM-Unterstützung bietet. Um die Installation zu vereinfachen, liegen schon fertige Konfigurationsdateien bei, die sich mit jedem ASCII-Editor auch nachträglich ändern lassen. Damit Super PC-Kwik auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt, muß ein weiterer Treiber in der CONFIG.SYS installiert werden. Unter DOS bietet PC-Kwik ein Tool zum Testen des Expanded Memory zur Ausgabe von Textdateien sowie zur Anzeige der Speicherbelegung. Um die Konfiguration während des Betriebs unter DOS zu ändern, wird PC-Kwik mit den nötigen Parametern einfach erneut aufgerufen. Unter Win-

geholfen

dows schaut der Anwender leider in die Röhre – außer dem An- und Ausschalten sowie dem Löschen des Cache-Speichers werden keine weiteren Funktionen zum Ändern der Konfiguration angeboten. Zur Anzeige der Cache-Statistik unter DOS liegt ein Utility bei, das per Hotkey aufgerufen wird und in einem kleinen Fenster die Cache-Belastung anzeigt. Unter Windows gibt das Utility Super PC-Kwik-Meter Informationen über den Cache-Status und bietet die Möglichkeit, eine Cache-Statistik grafisch auszugeben. Das Handbuch zu PC-Kwik ist mit rund 100 Seiten am umfangreichsten ausgefallen und soll im Laufe des Jahres auch in deutscher Version erscheinen. Der Verkaufspreis für Super PC-Kwik liegt bei rund 150,- DM.

Super PC-Kwik

Version: 1
CD-ROM-Cache-Treiber 1.00
Hersteller: PC-Kwik Corp.
Anbieter: A-Link Software
Systeme 389 6049 0
Preis: DM 50

Speedcache Plus

Ähnlich wie PC-Kwik unterstützt auch Speedcache Festplatten, Disketten- und CD-ROM-Laufwerke, und auch hier muß ein spezieller Treiber für CDs in der CONFIG.SYS eingetragen werden. Zur automatischen Installation liegt ein kleines DOS-Programm bei, mit dessen Hilfe sich Speedcache in die CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT integrieren läßt. Überzeugen kann Speedcache vor allem durch seine Vielfalt an Parametern, durch die eine optimale Anpassung an jede Umgebung möglich wird. Nach der Installation lassen sich alle Parameter unter DOS und unter Windows auch nachträg-

lich ändern. Um die Einstellungen dauerhaft zu übernehmen, muß Speedcache unter DOS aufgerufen werden. Ein Speichern von Windows aus ist nicht möglich. Unter DOS können die aktuellen Cache-Parameter sehr übersichtlich in mehrfarbiger Form dargestellt werden. Würde beispielsweise ein Parameter der aktuellen Einstellung geändert, so wird dieser bei der nächsten Parameterausgabe rot dargestellt. Speedcache bietet mit dem Utility Assist und dem Disk Performance Tester zwei nützliche Tools für Windows. Assist ist ein komfortables Programm zum Ändern aller Cache-Parameter, der Disk Performance Tester dient zum Überprüfen der Zugriffsgeschwindigkeiten auf CD oder Festplatte.

Norton Speedcache Plus

Version: 3.0A
CD-ROM-Cache-Treiber 1.00
Hersteller: Symantec Corp.
Anbieter: Symantec 7 99 0
Preis: DM 50

Lightning for Windows

Wie aus der Produktbezeichnung Lightning for Windows schon deutlich wird, liegt ein Schwerpunkt dieses Produktes in der Unterstützung von Windows. Als einziges Programm im Test unterstützt Lightning CD-ROM-Laufwerke und Festplatten, ohne dafür einen zusätzlichen Treiber für die CONFIG.SYS zu benötigen. Die Konfiguration unter DOS bereitet erwartungsgemäß keine Probleme, zumal die Bildschirmausgabe sehr übersichtlich und auch für den Einsteiger verständlich ist. Auf der DOS-Ebene muß man sich mit Lightning gar nicht beschäftigen, denn alle Einstellungen lassen sich auch unter

Windows mit Hilfe des Lightning Control Centers vornehmen. Insgesamt sind zehn Utilities für Windows enthalten, die überwiegend zur Anzeige von Systeminformationen dienen und zum Teil als kleines Icon irgendwo auf dem Desktop platziert werden, um so ständig über den Systemzustand zu informieren. Wie bei allen Programmen ist auch bei Lightning das Handbuch ausschließlich in englischer Sprache vorhanden. Der Inhalt beschränkt sich auf die wesentlichen, zur Konfiguration nötigen Parameter. Auch die Druckqualität reicht nicht an die der Konkurrenten heran. Ein weiteres kleines Manko ist die Tatsache, daß derzeit noch kein deutscher Vertrieb für Lightning existiert. In den Staaten wird Lightning zu einem Preis von rund \$100 Dollar angeboten.

Lightning for Windows

Version: 1.2
Hersteller: ucd Corp.
Anbieter: noch kein Vertrieb in Deutschland
Preis: ca. \$ 100 Dollar

Im Vergleich

Insgesamt ist ein Cache-Programm für CD-ROM-Laufwerke in jedem Fall eine lohnende An-

schaffung: Gerade beim Einsatz von langsamen AT-Bus-Laufwerken mit einer Übertragungsrate von nur 150 KByte/sec macht sich der schnellere Zugriff bemerkbar. Wenn dann außerdem noch Festplatten unterstützt werden und man sich so von SmartDrive trennen kann, kommt man kaum noch um ein CD-ROM-Cache-Programm herum.

Christian Späthle ■

Benchmarks

Durchsuchen der CD MIDI Music Shop nach einem Teststring, Zeit in Minuten

ohne Cache	7:17
Opti-CDCache	4:12
Lightning for Windows	4:05
Super PC-Kwik	4:03
Speedcache Plus	2:47

Kopieren von 560 Dateien (13 MByte) von der CD MIDI Music Shop

ohne Cache	1:52
Opti-CDCache	1:05
Lightning for Windows	0:30
Super PC-Kwik	0:28
Speedcache Plus	0:23

(Cache-Größe: 4 MByte, CD-ROM-Laufwerk: NEC CDR 84 SCSI-Controller: Transtar SCSI-Rechner: 486 DX/33)

Gesamtbewertung

	Lightning	Speedcache	PC-Kwik	Opti-CDCache	CD-Speedway
Bedienung DOS	4	8	7	8	7
Bedienung Windows	10	8	5	0	0
Handbuch	6	10	9	3	3
Speicherbedarf	5	7	9	10	5
Performance	6	9	7	3	3
Festplattennutzung	8	10	7	5	1
Gesamt	43	57	44	33	21

(Werte liegen von 10)





Action Pur! - Volume 1

Die Firma CDV Software aus Karlsruhe ist sicherlich jedem deutschen Shareware-User ein Begriff. Als Auftakt einer Reihe von Shareware-CDs der untersten Preisklasse erschienen jetzt drei CD-ROMs, die jede Menge Spielspaß beherbergen, aber Ihr Budget nicht einmal mit 10 bzw. 20 Mark belasten. Action Pur! richtet sich vor allem an die Actionliebhaber unter den CD-ROM-Anwendern. Über 20 Actionspiele finden sich auf der mit immerhin 130 MByte an Information gefüllten Silberscheibe. Regelmäßigen Lesern unserer PD & Shareware-Corner werden Spiele wie Monster Bash!, Electro Body oder Cosmic Stryker wohl scheinlich bereits bekannt sein. Neben den Spielen, die zum größten Teil VGA-Grafik und Soundkarten unterstützen, wurden als kostenlose Dreingabe auch noch 50 verbreitete Programme für DOS und 50 für Windows mit auf die CD gepackt.



DOS Games - Volume 1

Zum sagenhaften Preis von nur 9,90 Mark bietet diese CD 50 wirklich topaktuelle Shareware-Spiele und Demos. Alle Spiele sind unter DOS lauffähig. Die Auswahl repräsentiert einen Querschnitt der guten Shareware-Erscheinungen der letzten Monate. Einige Highlights: Apogees neuestes Agenten-Abenteuer Bio Menace, die spielbare Demo-Version von Pinball Dreams und Galactix, das unglaublich schnelle Weltraum-Ballerspiel. Da die einzelnen Spiele als 1,1-Kopie von Diskette auf die CD übertragen wurden, ist es bei manchen Spielen nötig, alle Spieldateien zunächst wieder auf eine Diskette zurück zu kopieren. Wünschenswert wäre hier ein Menüprogramm gewesen, das die Installation direkt von CD auf Festplatte für alle Programme einheitlich übernehmen würde. Für den äußerst fairen Preis kann man ein bißchen Hin- und Herkopieren von Dateien aber dennoch in Kauf nehmen.



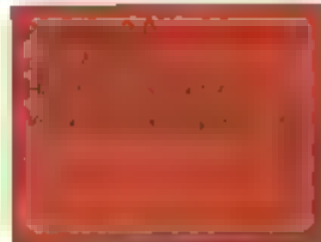
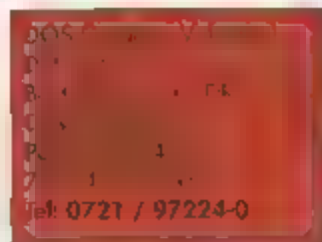
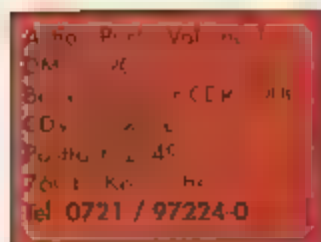
Shareware Heaven

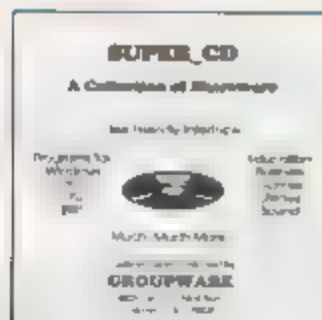
Nächtelanges Stöbern ist bei dieser CD garantiert über 1000 verschiedene Programme aus den Bereichen Astrologie, Business, christlicher Glaube, Musik und unzähligen anderen Themengebieten summieren sich zu über 400 MByte Daten auf. Aus dem Bereich Computerspiele finden sich immerhin 300 Spiele, Demos und Tips & Tricks auf der Scheibe. Ein leicht durchschaubares Menüsystem erleichtert (angesichts dieser Datenfülle) das Auffinden und Installieren bestimmter Programme. Gute Englischkenntnisse sollte der Käufer aber mitbringen, wenn er den Spaß an diesen Sharewareprogrammen voll auskosten will, denn es findet sich kaum ein deutsches Wort auf der ganzen CD. Mit rund 80 Mark zählt der "Shareware Heaven" zum mittleren Preissektel vergleichbarer Produkte: keine schlechte Investition für Anwender, die sich nicht für eine spezielle Sorte von Programmen interessieren, sondern umfassend ausgerüstet sein wollen.



Pegasus 2.0

Warum in die Ferne schweifen, wenn es auch aus dem deutschsprachigen Raum hochwertige Shareware-CDs gibt? Zum Erwerb dieser CD kann eigentlich jedem Shareware-User geraten werden. Die Arbeit, die die Firma Starcom in diese Shareware & PD-Sammlung investiert hat, merkt man an jedem einzelnen der über 650 (!) MByte. Über ein DOS- bzw. ein Windows-Menüsystem in deutscher Sprache kann der Anwender zu absolut jedem Thema ein passendes Programm, eine Demo oder eine Datei finden. Enthalten sind hunderte von Anwendungen für DOS und Windows, Utilities, Spiele, Treiber, Schriften und mehr. Natürlich konnte nicht die ganze CD mit deutschsprachiger Software gefüllt werden, die deutsche Shareware-Szene findet darauf aber trotzdem die Beachtung. Für den reinen PC-Spieler sind fast 600 ältere und jüngere Dateien (Demos, Spiele, Tips & Tricks) enthalten, die sich im engeren Sinn auf sein Hobby beziehen.





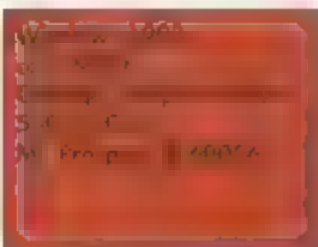
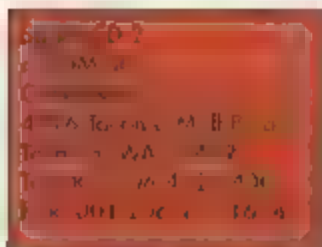
Super CD 2

Von den insgesamt 600 MByte Daten auf der Super CD 2 sind immerhin 120 Megabyte allein dem Thema Computerspiele gewidmet. In diesen über 500 Zip-Dateien verborgen sich kleine Spieleschätze genauso wie sich auch jede Menge Müll darin tummelt (was ja eigentlich bei allen CD-ROMs dieser Gattung der Fall ist). Für den deutschen Anwender ist diese CD vor allem deswegen interessant, weil doch viele der enthaltenen Spiele auf dem deutschen Markt noch nicht zu sehen waren. In dem Labyrinth aus Dateien dient ein funktionales Menüprogramm als Wegweiser. Wie auf amerikanischen CD-ROMs so üblich finden sich neben den "großen" Interessengebieten Business, Music, Utilities, CAD usw. auch die Themengebiete Religion und Gesundheit in einigen MByte wieder. Wer über gute Englischkenntnisse verfügt und Spaß am Stöbern hat, kann hier ruhig zugreifen.



Windows 1993

Wie der Name unschwer erkennen läßt, richtet sich die "Windows 1993" speziell an die Anwender von MS-Windows. Wer die 80 Mark für diese CD-ROM anlegt, ist in seiner Freizeit sicher für die nächsten Wochen oder Monate voll kommen ausgelastet - je nachdem, ob er sich vor nimmt, die CD von vorne bis hinten lückenlos durchzuschauen oder nicht. Bei über 7000 Files und mehr als 680 MByte an Daten in gepackter Form dürfte das nämlich einige Zeit in Anspruch nehmen. Etwas enttäuschend ist, daß sich auf einer CD, die "Windows" im Namen trägt, nicht einmal ein bedienerfreundliches Menüprogramm, das auch unter dieser Oberfläche läuft, enthält. Über ein etwas gewöhnungsbedürftiges DOS-Programm namens ZipMaster (besser eignet sich der Windows Datei Manager) können die einzelnen Files auf die Festplatte kopiert und ausgepackt werden. Zum Thema Spiele findet man dort über 300 Dateien.



Games

AB SOFORT KÖNNEN IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DIREKT UND PREISGÜNSTIG ORDERN!! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFASST IN DER SERIE

PC-HIGHLIGHTS

ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VORGEPRÜFTEN HD-DISKETTEN, FÜR DM 8 PRO TITEL SHAREWAREPAKET MIT ALLEN 8 VORGESTELLTEN HIGHLIGHTS EINER AUSGABE FÜR NUR 19,95 DM PORTO INLAND 3 DM (AUSLAND 10 DM)

- 109 MEGATRON
- 110 PC BAKTERIEN
- 111 CYBER CHESS
- 112 RUSSIAN FRONT 2

- 9001 McAfee VSCAN 9.18
- 9002 F-PRONT 2.09
- 9003 INTEGRITY MASTER
- 9004 VIRX 2.90

BESTELLTELEFON 0911/301500

FAX AN GLEICHE NUMMER!!

DUER

COUPON AN:

ASTAT MEDIA GMBH
PC-SHAREGAMES
ADOLF VON HARLESSTR. 14
90427 NURNBERG

DISKETTE

ADRESSE

NACHNAHME ☐ SCHECK ☐
BANKEINZUG ☐ KONTO

BLZ

BANK

UNTERSCHREIFT

TV-MOVIE-BLASTER

Der PC als Flimm

Der PC mausert sich immer mehr zur totalen MultiMedia-Maschine. Viele überlegen sich mittlerweile, ob der Fernseher, die HiFi-Anlage, der Vierspur-Recorder und diese unhandlichen Keyboards zu Hause nicht endlich (natürlich umweltfreundlich) entsorgt werden sollten. Die Alternative zu den vielen Geräten bildet dann vielleicht ein Computer mit 16-Bit-Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Truecolour-Grafikkarte, passendem Monitor und 32-stimmigem PCM-Soundmodul.

■ von Thomas Wendt und Norman Wöske

Das neueste Produkt aus dem Hause CPS, der TV-Movie-Blaster, rundet die Palette der erschwinglichen Media-Hardware um den Fernseh- und Video-Bereich ab. Im PC installiert liefert die Karte Fernsehbilder auf dem PC-Monitor. Ob zu Hause oder im Büro, die Anwendungspalette reicht von der leichten Unterhaltung bis zur schnellen Information. Der Börsenmakler ist dank integrierter Kabeltuner immer mit aktuellen Börsen, Wirtschaft und Politiknachrichten versorgt. Bei Bedarf steht die Wirtschaftsgrafik eines Nachrichtensenders durch Screenshot dem gesamten Unternehmen als Arbeitsgrundlage zur Verfügung.

Hardware

Die technischen Spezifikationen des TV-Movie-Blasters lesen sich wie die Speisekarte eines 5-Sterne-Restaurants - und das "Made in Germany". Die Karte verfügt über einen kabeltauglichen Antenneneingang mit Hyperband. Zwei Videoeingänge (für NTSC und PAL) stehen als Anschlüsse zur Verfügung. Schließt man eine Videokamera an, so wird aus dem PC mit eingebauter TV-Movie-Blaster Karte ein Videodigitizer mit Echtfarbqualität.

Die neuesten Informationen über die aktuellen MTV-Charts flimmern direkt auf den Bildschirm, da das Decodieren von Videotext ebenfalls vorgesehen ist. Damit die Aufzeichnung eines Spielfilms nicht an der spannendsten Stelle abbricht, weil es wieder eine Programmänderung gab, verfügt die Karte über VPS-Code. Der Sound ertönt in Stereo und läßt sich mühelos an die Heim-Stereo-Anlage anschließen (Cinch-Anschlüsse). Damit Sendungen oder Filme in Mono soundmäßig nicht zu sehr abfallen, gibt es den Audioprozessor für die Pseudostereo-Option. Für die richtige Breite bei Monumentalfil-

men sorgt (sog. undmäßig) die zweistufige Raumklang-Funktion und Fremdsprachfanaliker freuen sich über den Zweikanalton. Für den Einbau der TV-Movie-Blaster wird ein PC-AT 386 oder 486 empfohlen. Die Grafikkarte muß über einen 26poligen Feature Connector (Auflösung 640x480 oder 800x600) verfügen und High Sierra-System-kompatibel sein. Der Arbeitsspeicher wird mit mindestens 4 MB, maximal 15 MB angegeben. Ausnahmen bilden die Chipsätze von Opti, Symphony, TEC oder PC. Hier beträgt die maximale Speichergrenze 29 MB. Wie bei allen Systemen die mit Bildverarbeitung zu tun haben, sollte der freie Platz auf der Festplatte großzügig bemessen sein. Die TV-Movie-Blaster-Karte wird in einen freien 16-Bit-Slot eingesteckt und benötigt mit ihrer Länge von ca. 34 cm viel Platz nach hinten. Beim Einstecken der Karte sollte darauf geachtet werden, daß sie unmittelbar links neben der VGA-Grafikkarte steckt, da das Feature Connector Flachbandkabel nur 12,5 cm lang ist. Dieses Flachbandkabel verbindet die TV Karte mit der VGA-Karte. Danach wird der VGA-Monitor an der oberen Buchse der TV-Movie-Blaster Karte angeschlossen.

Die Software

Bei unserer Testversion wurden als Datenträger neben den üblichen Disketten zwei MultiMedia-CDs, ein Videofilm und das Programm WinVideo mit MCI-, AVI-Treiber mitgeliefert. Da auch die komplette Dokumentation noch nicht zur Verfügung stand, ist anzunehmen, daß sich der Lieferumfang noch verändert. CPS bietet immer recht komfortable Softwaretools für ihre Produkte an. So soll in Zukunft das Grafikprogramm iPhoto zur Bearbeitung der digitalisierten Videobilder beiliegen.

Interessant für Programmierer sind die mitgelieferten Windows DLLs und DOS Objekt-Bibliotheken. Damit sind die Funktionen der Video-Karte einfach in andere Windows-Programme einzubinden. Ich denke dabei an Autorensysteme zur Entwicklung von Multimedia-Applikationen oder dort sehe ich eine bunte und spannende Zukunft, in Computerspiele der nächsten Generation. Die Handlung befindet sich auf einem Video und der Spieler wird in Echtzeit in das Bild integriert.

Nach dem Start von Windows ist es ratsam, zuerst den MCI (Media Control Interface) Treiber zu installieren, da dieser Treiber für die Systemsteuerung des TV-Movie-Blaster benötigt wird. Für die Besitzer von Microsofts Video für Windows liegt ein AVI-Treiber bei. Damit lassen sich Videosequenzen vom Videorekorder auf Festplatte aufnehmen.



merkiste**WinVideo**

Die eigentliche Schaltzentrale des TV-Movie-Blaster ist das Programm WinVideo. Hiermit lassen sich die Fernsehbilder "schießen" und bearbeiten, die verschiedenen Fernsehkanäle einstellen, Eingangssignale wählen und einiges mehr. WinVideo unterstützt Auflösungen bis 1024*768 Pixel, non interlaced (abhängig von der Grafikkarte) und einer Farbpalettebreite von bis zu 64 000 Farben bei VGA-Karten mit High Sierra Standard. Das TV-Bild paßt sich der frei skalierbaren Windows-Fenster-

Die Bedienung der Software erfolgt entweder mit der Maus oder mit der Tastatur. Sämtliche Funktionen befinden sich in Pull-down-Menüs. Es geht kein Platz auf dem Bildschirm durch grafische Bedienelemente verloren. Die Manipulonde unterteilen sich in Anzeige, Tuner, Datei und Optionen. Im Menü "Tuner" können bis zu 30 Programmplätze bequem per Suchlauf mit Sendern belegt werden. Interessant ist der Aufruf von Videotext. Videotext läßt sich als Textdatei abspeichern und kann mit einer Textverarbeitung weiterverarbeitet werden. Die Art der Tonwiedergabe wird durch den Eintrag "Audioeinstellung" gesteuert. Auch hier zeigt sich wieder die Leistungsfähigkeit der TV-Movie-Blaster. Ausgestrahlte Monosendungen erfahren mit dem Pseudo-Stereo-Effekt eine erhebliche Verbesserung. Bei Sendungen in Stereo sorgt ein künstlich erzeugter Raumklang (schaltbar in zwei Stufen) für mehr Transparenz (hier freuen sich die Star Wars-Fans). Für das gute Fernsehbild sorgen Schieberegler für den Kontrast, die Helligkeit, die Farbsättigung und die einzelnen RGB Farbkanaäle. Die Bildqualität der TV Movie-Blaster ist erstaunlich gut. Mit einer Videokamera lassen sich sogar mühelos brauchbare Bilder schießen.

Der empfohlene Verkaufspreis der TV-Movie-Blaster-Karte beträgt DM 998,-. Dafür bekommt man ein gutes Stück Hardware, das Spaß macht und einen praktischen Nutzen bringt. Allein die Möglichkeit, seine Video-Kamera mit Movie-Blaster als Fotoapparat einzusetzen, macht die Karte interessant. Wie gesagt: in nicht allzu ferner Zukunft übernimmt der PC die Audio- und Videoeingangs- und Wiedergabe-Aufgaben. Die einzige Frage, die sich mir stellt ist "Woher mit all den Daten?"

Vertrieb durch: CPS Computer

Preis: ca. DM 998,-

/THOMAS PFISTER

TEL: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533

ACTIONARCADE

SONSTIGES/ZUBEHÖR

[illegible]

STRATEGIE/SIMULATION

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

KAMPFREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORF • INNWEG 48 b • 34123 KASSEL

18.01.2018: Einführung und Abkürzung nach Adressen: $u = \text{Karte} \rightarrow \text{Karte} \rightarrow \text{Karte} \rightarrow \text{Karte}$
 18.01.2018: Karte: $u = \text{Karte} \rightarrow \text{Karte} \rightarrow \text{Karte} \rightarrow \text{Karte}$

Auf den ersten Blick fällt am neuen Flightstick Pro der mächtige Handgriff ins Auge, der neben insgesamt vier Feuerknöpfen noch einen 4-fach-Schalter in der Mitte besitzt, wie ihn bisher nur der Thrustmaster FCS bot. Die neuen Buttons werden dann auch bei vielen Flugsimu-

Flightstick Pro von CH Products

High-End Joystick

Immer wieder stoßen Simulationsfreaks an die Grenzen eines "normalen" Joysticks, einer handelsüblichen Tastatur oder einer gewöhnlichen Maus. Der Flightstick Pro möchte diesem tragischen Umstand endlich Abhilfe verschaffen.

lationen zur Auswahl der Waffensysteme oder zur Cockpit Rundumsicht genutzt. Bei X-Wing beispielsweise kann man Laser und Torpedos durchschalten oder auch die Energieverteilung ändern. Bei Tornado schaut man sich im Cockpit um, ohne die Tastatur zu benötigen. Zur Zeit unterstützen die folgenden Spiele in der jeweils aktuellen Version bereits den Flightstick Pro: Aces over Europe, F-15 Strike Eagle II, Strike Commander, X-Wing, Tornado, Mig-29 Add-On für Falcon 3.0 und Privateer. Endlich wurde auch der Regler zur Schubkontrolle überarbeitet, der bei dem Vorgängerma-

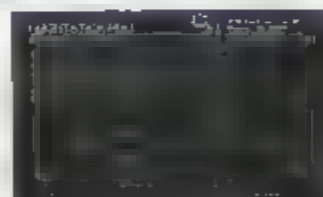


der für viel Kritik sorgte, da er in jeder Stellung einrastete und sich nur mit Gewalt in die nächste Position bringen ließ. In der jetzigen Version kann der Regler fast stufenlos bewegt werden, bietet aber noch genügend Widerstand, um nicht versehentlich verstellt zu werden. Ebenfalls neu ist die Farbe des Gehäuses. Statt des helien-sandfarbenen Farbtones des Vorgängers wurde ein grauer Farbton gewählt. Vielleicht wird es, da demnächst einige in buntelönen umlackierte Sondermodelle geben? Wie schon beim Vorgänger sind auch beim Flightstick Pro Mechanik und Genauigkeit tadellos. Der Griff liegt gut in der Hand und die automatische Zentrierung bietet bei Bewegungen einen ausreichenden Widerstand. An der Unterseite des Gehäuses sind vier Gummipoppen angebracht, die den Flightstick wie angekniebt auf

der Tischplatte fixieren. Superlang ist schließlich auch das Anschlußkabel ausgefallen, das zudem noch von einer dicken Gummischicht gegen scharfe Kanten und herumstreunende Katzen geschützt wird. Im Lieferumfang sind ein kleines Handbuch sowie eine Diskette mit verschiedenen Utilities enthalten. Mit diesen kann beispielsweise der Joystick getestet und kalibriert oder bei einem fehlerhaften BIOS eine neue Joystick-Routine installiert werden. Außerdem liegt eine Anpassung für den Flight Simulator 4.0 bei, die eine Steuerung der wichtigsten Funktionen über die neuen Buttons des Flightsticks erlaubt.

Fazit

Die Nachteile des Vorgängermodells wurden behoben, neue Features in Form von noch mehr Buttons kamen hin-



Zum Testen und Kalibrieren ist ein spezielles Utility enthalten.

zu und was die Robustheit und Genauigkeit angeht, ist der Flightstick ohnehin als Referenzmodell in seiner Klasse unerreicht. Kritikpunkte finden sich außer der langweiligen Farbe vielleicht keine, so daß als Fazit nur bleibt: Für Flug- und Weltraumsimulatoren gibt es zur Zeit keine ernsthaften Alternativen zum Flightstick Pro von CH Products.

Christian Späthe

Anbieter: Rushware
Preis: 149,- DM

Pro Audio 16

Für Einsteiger

In das weite Feld der 16-Bit-Soundkarten kommt langsam Bewegung. Immer billigere Karten drängen auf den Markt und versuchen den sehr viel teureren Konkurrenten den Rang abzulaufen. Daß dabei einige Karten in Erscheinung treten, die zumindest den Zusatz "Sound" auf keinen Fall verdienen, wird wohl jedem Kundigen klar sein. Media Vision muß sich dies aber nicht zum Vorwurf machen lassen, setzen sie doch weiterhin auf Qualität - und das auch noch zu einem unverschämt günstigen Preis.



■ von Oliver Menne

Media Vision möchte mit seiner neuen Produktpalette die gesamte Bandbreite abdecken. So ist die eher simple Ausführung "Basic" für Einsteiger ausgezeichnet geeignet, die "Spectrum" wendet sich an den professionellen Anwender (mit SCSI-Schnittstelle und 2x4 Watt Verstärker für DM 350,-) und die "Studio" (ca. DM 450,-) kann sogar mit der oft zitierten Spracherkennung aufwarten. Mit der "Studio XL" begibt man sich schließlich auf das Terrain anspruchsvoller Spieler und Hobbymusiker, ist sie doch zusätzlich mit Wavetable-Synthese ausgestattet (DM 800,-).

Der folgende Test bezieht sich aber lediglich auf die Einsteigerversion "Basic", da die großen Brüder dieser leistungsstarken Karte zum Redaktionsschluß leider noch nicht lieferbar waren. Ein ausführlicher Bericht wird aber in einer der nächsten Ausgaben folgen.

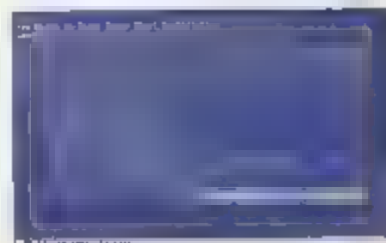
Solide Verarbeitung

Bei der Herstellung wurde auf Wertarbeit geachtet, d.h. auf der Karte wurden alle Kabel und Drähte sauber verlötet. Alle Ein- und Ausgänge wurden fein säuberlich beschriftet, so daß langes Blättern in der Anleitung überflüssig wird. Daß gerade dieser Punkt in einem Hardware-Test Erwähnung findet, klingt seltsam

, ist aber leicht nachzuvollziehen, wenn man die Produkte anderer Hersteller unter die Lupe nimmt. Gleiches gilt für die ebenfalls ausgezeichnete Anleitung, die dem Käufer die Funktionsweise der Soundkarte näherbringt und auch zu schwerwiegenden Problemen Stellung bezieht. Durch die zahlreichen übersichtlichen Skizzen wird das Schmökern in den knapp 120 Seiten zum Vergnügen.

Keine Installationsprobleme

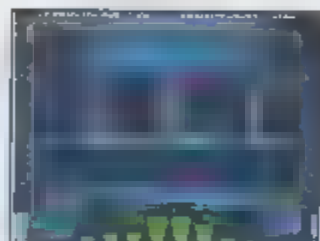
Erweist sich der Einbau vieler Soundkarten als schweißtreibende Arbeit, so stellt dieses Unterfangen bei der "Pro Audio 16" überhaupt kein Problem dar. Es muß lediglich ein 16-Bit-Slot zur Verfügung stehen, in dem das gute Stück platziert werden kann und schon kann es losgehen. Auf einer beiliegenden Diskette befinden sich sinnvolle Utilities, die die Leistungsfähigkeit der Karte unter Beweis stellen. Vor allem die Windows-Tools erweisen sich als nützliche Programme, mit denen man schon zu Beginn ein wenig experimentieren kann. Die komplette Installation erfolgt über ein Pro-



gramm, in dem man die IRQs und Kanäle der SoundBlaster Emulation, der Pro Audio-Karte und des MPU-401-Emulators einstellen kann. Kniffliges Jumpern auf der Karte entfällt also völlig.

Sauberer Klang

Unser Testprogramm Privateer klang wahrhaft phantastisch. Dabei ließen wir zunächst die Musik von der SoundBlaster-Emulation erzeugen und die Sprachausgabe über die Pro Audio-Chips laufen. Die musikalische Untermalung war phänomenal, ebenso die digitalisierte Sprache, die allerdings ab und zu leicht knackste von Rauschen und anderen Störgeräuschen hingegen keine Spur. Wie weggeblasen waren alle Probleme, als wir die Sprachausgabe auch per SoundBlaster-Emulation erzeugen ließen. Eine gelungene Performance! Das bisherige Referenzprogramm The 7th Guest machte auch keine Probleme, diesmal klang auch die Sprache lupenrein. Diese Unterschiede sind zwar etwas seltsam, aber vielleicht hat sich noch nicht jeder Hersteller auf diese neue Karte eingeschossen.



Software-Übersicht:

TrackBlaster Pro:	Ein nützliches Tool, um MOD-Files abzuspielen; auch grafisch ansprechend.
Pocket Recorder:	Ein Windows-Tool, mit dem Musikstücke aufgenommen und verändert werden können.
Pocket Mixer:	Der Mixer steuert alle Kanäle (sowohl Ein- als auch Ausgänge).
CD-ROM Control:	Mit diesem Tool wird das CD-ROM-Laufwerk zum vollwertigen CD-Player.

Hardware-Übersicht:

Geräteart:	16-Bit-Steckkarte, kompatibel zu AdLib, SoundBlaster und MPU-401 (LART Mode)
Tonerzeugung:	Yamaha YMF262 (OPL 3) 20 Stimmen
Anschlüsse:	Mikro, Line-in, Line-Out, CD-ROM (optional)
Verstärkung:	keine
Zubehör:	Stereo-Audiokabel, ein Paar Lautsprecherboxen, MIDI-Interface (optional)

POWER - SPIELE

RÄUMEN UNSER LAGER - DIE LETZTEN SPIELE - WIR RÄUMEN

Amiga

Atomino	DM 15,-
Kick Off 2	DM 15,-
Defender of the Crown	DM 15,-
Blade Warrior	DM 15,-
Speedball	DM 15,-
The 3 Stooges	DM 15,-
Game of Life	DM 35,-
Liverpool	DM 15,-

PC

Traders	DM 35,-
Game of Life	DM 35,-
Speedball 5.25	DM 15,-
Waterloo 5.25	DM 15,-
Killing Cloud 5.25	DM 15,-
TV Sports Football	DM 15,-
PC-Rätselkiste	DM 15,-

Spielpaket PC 5,25" DM 49,-

bestehend aus:
Killing Cloud, Speedball
The Hunt for the Red October
Defender of the Crown

C64

Logical	DM 29,-
5th Anniversary	DM 29,-
Zak McKracken	DM 29,-

Zubehör

10er Diskettenbox 5,25"	DM 3,-
10er Diskettenbox 3,5	DM 3,-
Disk-Reinigungs-Set 5.25	DM 5,-
Disk-Reinigungs-Set 3,5"	DM 5,-
Disk-Locher	DM 3,-
Quickshot II Joystick	DM 9,-

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland; 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7.50) über Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter 0911 - 84 26 33 3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stück ☐ Spiel/Artikel ☐ System ☐ Preis ☐

Meine Adresse (bitte in Druckschrift)

Gesamtsumme

Name Vorname

Straße Haus-Nr.

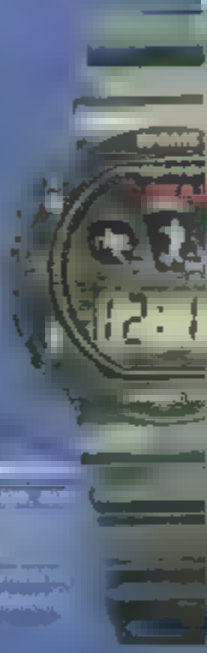
PLZ Wohnort

DIE VIERTE

**Sharp-Cassetten-
Abspieler**
mit 12000 Hz Ton-
abgleichung, 60000 Hz
Cassette-Rekorder



Prämie 2

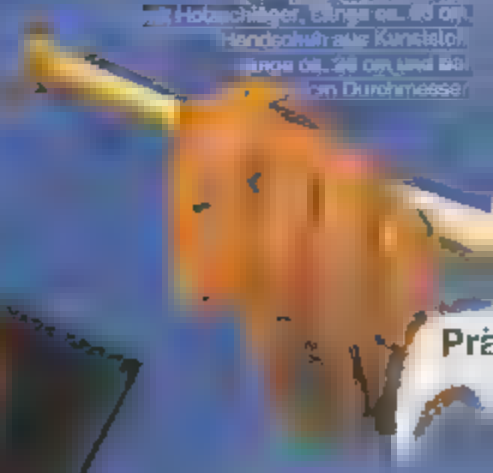


Uhren und Messinstrumente
Kunststoffgehäuse und -armband
Stoßfest



Prämie 6

Baseball-Set, 3-Üg.
mit Holschläger, Bälle ca. 60 cm,
Handschuh aus Kunstleder,
Baseball ca. 20 cm und 50 cm
Durchmesser



Prämie

Datenbank
mit elektronischer Tabelle, 100- und
1000-Ziffern, 10-Ziffern
Rechner mit 4 Gleichungsmemorien
und Speicherfunktion, präzise
Anzeige, 10-Ziffern



Winter 1997

Ist keine Illusion!

12 PC GAMES und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 22 60 61

Oder - noch schneller - einfach anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Bestellung und Abrechnung ausschließlich über die Computec-Aboservice GmbH & Co KG
Aboservice Postfach 90 327 Nürnberg

A B O - B E S T E L L U N G

Ich will das PC GAMES Abo (DM 79,-/Jahr Ausland DM103,-/Jahr) für min. 1 Jahr dazu erhalten folgende Prämie KOSTENLOS (sofern möglich):

<input type="checkbox"/> Streetbasketball	345 483
<input type="checkbox"/> Baseball-501	014 634
<input type="checkbox"/> Design-Taschenrechner	218 618
<input type="checkbox"/> Datenbank	234 217
<input type="checkbox"/> Armschulter-Stoppuhr	015 877/005 430
<input type="checkbox"/> Waabreiter	222 655

Die angekürzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch in Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse Hausnummer

PLZ

Wohnort

Widerrufsberechtigung

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co KG, Aboservice, Postfach 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift meldet.

2. Unterschrift ggü. des Erziehungsberechtigten (ich versichere mir, bei Unterschrift, daß ich das 16. Lebensjahr vollendet habe).

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
☐ Bequem durch Bankinzug
Konto: Nr.

BLZ

☐ gegen Rechnung

1. Unterschrift ggü. des Erziehungsberechtigten (ich versichere mir, bei Unterschrift, daß ich das 16. Lebensjahr vollendet habe).

Hinweis: Bankinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversandung um min. 2 Wochen.

PG 4000

Simulation Fortgeschritten



Steigen Sie heute mit uns mit der absoluten Referenz der High-End-Flugsimulatoren, dem Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, auf. Wir führen Sie in die Welt des modernsten Jets ein und zeigen Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Missionen planen.

Abgerundet wird der achte Teil unseres Workshops durch die Vorstellung einiger Optionen, die die Entwickler in diese Simulation eingebaut haben und die kaum jemand kennt.

■ von Wilfred Lindo

Die wirklich bahnbrechende Neuerung im Falcon 3.0 stellt die Electronic Battlefield Series (EBS) dar. Dieses EBS-System basiert auf dem Forschungsprojekt SIMNET des amerikanischen Verteidigungsministeriums. Das Projekt stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar, in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Falcon 3.0 basiert auf diesem SIMNET-System. Grundlagen sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und denselben Schau-

platz funktionieren. Das kann also heißen, daß Sie mit einer F-16 fliegen und ein anderer Spieler unterstützt Sie in einer A-10 bei dem Einsatz gegen Bodenziele. Oder ein Mitspieler widersetzt sich mit einer MIG. Mit der entsprechenden Ausstattung können Sie so über ein Netzwerk mit bis zu sechs Mitspielern Ihre fiktionalen Spielereignisse austragen.

Schritt für Schritt zur Mission

Auf den ersten Blick erscheint das Erstellen von eigenen Missionen im Falcon 3.0 als ein sehr komplexes Unternehmen, an das man sich nur ungern heranwagt. Doch wir wollen Ihnen einige Hinweise geben, wie Sie den Spielspaß noch um einiges erhöhen können und welche Schritte Sie für die eigene Mission machen müssen.

- 1) Nachdem Sie Falcon 3.0 hochgefahren haben, müssen Sie sich zunächst für eine Schwadron und ein bestimmtes Einsatzgebiet entscheiden. Dabei können Sie Ihr Können in Israel, Kuwait und Panama unter Beweis stellen. Wer über die Erweiterung Operation Fighting Tiger verfügt, kann seinen Einsatz noch auf die Kurilen, Korea und Pakistan erweitern. Anschließend begaben Sie sich in den Menüpunkt Red Flag.
- 2) Hier finden Sie alle Einstellungen zum Laden, Verändern und Abspeichern von bestehenden und neuen Missionen. Haben Sie sich entschlossen, eine von Grund auf neue Mission zu erstellen, so finden Sie alle Einstellungen unter Nellis Command. (Nellis ist übrigens ein



nen für rittene

Teil 8

Luftwaffenstützpunkt in Nevada). Doch zuvor betätigen Sie die Option Clear Mission, um einen jungfräulichen Einsatzplan zu erhalten. Achten Sie dabei darauf, daß Sie die Daten unter einem anderen Namen abspeichern, da Sie sonst eine bestehende Mission überschreiben.

3) Zur besseren Handhabung stehen am unteren Bildschirmrand einige sehr interessante Parameter zur Verfügung. Besonders gelungen ist die Zoom-Funktion, die mit zunehmender Vergrößerung die Perspektive senkt und Sie sich so in der höchsten Stufe genau umsehen können.

4) Beginnen Sie nun mit der Plazierung Ihrer eigenen Luftwaffe. Wählen Sie ein bestimmtes Flugzeug und plazieren Sie es über dem Punkt 'Add Flight' auf der Karte. Mit der Maus kann das erscheinende Symbol, das für ein Geschwader steht, frei bewegt werden. Anschließend wählen Sie die passende Formation, die vom Einsatzauftrag abhängig ist.

5) Nun wechseln Sie in den Bereich der 'Waypoints'. Hier arbeiten Sie die eigentliche Flugroute aus. Sie können die Anzahl der Anflugpunkte - höchstens acht - wählen. Für jeden Punkt geben Sie die Geschwindigkeit und Höhe an, in der sich das angewählte Geschwader nähern soll. Mit dem Befehl 'Action' weisen Sie jedem Waypoint eine bestimmte Aktivität zu. Hier können Sie einen Feindkontakt definie-



Das Diskettenmagazin für den PC!

Neu! Das Diskettenmagazin für IBM-PCs und Kompatibles

Originalversion mit 10 spritzigen Rock'n'Roll-Rhythmen

DM 19.80

Herzlich willkommen in der Welt von Rock'n'Roll! Sie stehen am Anfang eines Abenteuers, das Sie in eine fremde Welt mit all ihren Annehmlichkeiten und Tücken führt. Bösartige Aliens oder feindliche Angriffsformationen gibt es zwar nicht, dafür allerdings andere Herausforderungen. Die Welt setzt sich aus sieben Kontinenten zusammen, von denen jeder seine Eigenheiten hat. Sie sind die Originalversion - diesen Monat auf PC ACTION.

DM 19,80

PC ACTION TESTEN! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Nun, ich will PC ACTION testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PC ACTION im Abonnement für nur DM 17,- / Monat!



Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Anordnung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe
jetzt im Handel
erhältlich!

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

ren. Über 'Target' können Sie eine Liste der möglichen Ziele durchgehen und dem Geschwader ein Ziel zuordnen. Eine spezielle Zoom-Funktion für die verschiedenen Ziele rundet das Angebot ab.

6) Anschließend organisieren Sie den Einsatz Ihrer Truppen auf dem Boden. Auch hier können Sie den Truppenteilen bestimmte Standorte und Routen zuordnen.

7) Nun wiederholen Sie die gesamten Einstellungen für Luft- und Bodentruppen für Ihre Gegenseite. Ob Sie nun mit Ihren Truppen oder mit Ihrem Widersacher beginnen, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich verfügt die Gegenseite über andere Fahrzeuge und Flieger.

8) Möchten Sie sich nochmals einen Überblick über die einzelnen Truppenteile verschaffen, so wählen Sie den Punkt 'Report'. Hier erscheinen alle im Einsatz befindlichen Fahrzeuge und Flugzeuge in einer dreidimensionalen Darstellung mit entsprechenden Hintergrundinformationen.

9) Sind alle Einstellungen nach Ihrem Wunsch gesetzt, verlassen Sie den 'Nellis Command' und speichern die entstandene Mission ab. Wollen Sie Ihr Werk gleich ausprobieren, so gelangen Sie über 'F-16 Pilots' in die Pilotenauswahl. Ordnen Sie Ihrem Geschwader die gewünschten Piloten zu.

10) Bevor Sie mit Ihrem Flugzeug aufsteigen, müssen Sie als letzten Schritt Ihrer Maschine sowie den anderen Fliegern Ihres Geschwaders die nötige Bewaffnung zuweisen. Sind alle Maschinen zu Ihrer Zufriedenheit bestückt, gelangen Sie über 'TakeOff' direkt in den Missionshimmel.

So können Sie kleine Einsätze oder komplexe Szenarien konstruieren. Bevor Sie jedoch mit größeren Missionen beginnen, sollten Sie sich zunächst taktische Gedanken über das machen, was in Ihrem



Einsatzgebiet passieren soll. Erst wenn Sie sich im klaren darüber sind, beginnen Sie, die Mission zu editieren. Nehmen Sie sich die bereits im Lieferumfang befindlichen Missionen als Orientierungshilfe.

Tips und Tricks

Mit viel Liebe haben die Entwickler von Spectrum Holobyte einige witzige Einfälle in der Simulation versteckt und manch unbekannte und nützliche Funktion integriert. An dieser Stelle möchten wir Ihnen einige Beispiele vorstellen, die Sie dann in aller Ruhe bei sich auf dem Rechner ebenfalls ausprobieren können:

Wechseln der Tageszeit

Normalerweise wählt das Programm selbständig und zufällig die Tageszeit aus. Wenn das nicht paßt, der kann durch die Tastenkombination SHIFT-T die Tageszeit individuell einstellen.

Zurück in die richtige Lage

Wer mit dem Jet zu viele Kapriolen schlägt und dabei einmal die Übersicht verliert, wird beim Drücken der Tasten CTRL-ALT-5 automatisch wieder in eine stabile Fluglage gebracht.

Die richtigen Daten

Wer genau wissen will, wo er sich momentan befindet, bekommt mit den Tasten TAB-D einige Koordinaten am linken oberen Bildschirmrand eingelesen. Neben einigen internen Daten sind auch die Nord/Süd-Koordinaten und die aktuelle Framerate sichtbar.

Screenshots selbstgemacht

Im Falcon können Sie durch die Tasten ALT-N (außerhalb des Fluges) oder CTRL-ALT-N (während des Fluges) und Z (ACMI-Modus) beliebige Screenshots erstellen. Leider brauchen Sie zum Lesen dieser Screenshots ein spezielles Programm (SHOWF3), da es sich beim Falcon 3.0 um ein spezielles Grafikformat handelt. Sie finden dieses File mittlerweile in vielen Mailboxen. Hiermit können Sie sich dann in aller Ruhe die Ergebnisse anschauen.

Der schnelle Transport

Wer wenig Zeit hat und schnell innerhalb der Simulation an einen bestimmten Ort kommen möchte, der kann den sogenannten Transporter nutzen. Sie gehen zunächst in den Pause-Modus. Anschließend wählen Sie die Tastenkombination TAB-T. Es erscheint am Bildschirm ein Fenster, in das Sie die gewünschten Nord/Süd-Koordinaten ein-

Die richtige Koordinate

Befinden Sie sich im Red Flag-Modus, so können Sie mit Hilfe des Transporters einige wirklich interessante und witzige Dinge im Falcon finden. Hier sind die notwendigen Koordinaten. Werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen. Es lohnt sich:

Koordinaten Nord	Koordinaten Süd	Richtung	Höhe
71368	-445036	8 Grad	300 feet
In blinkender Neonschrift erscheint am Horizont der Schriftzug 'ELVIS LIVES'.			
92397	-484505	264 Grad	300 feet
Der Neon Cowboy aus Las Vegas erscheint vor Ihrem Cockpit.			
365316	1672511	44 Grad	4340 feet
Der Grand Canyon und der Colorado River werden sichtbar.			
296452	499396	109 Grad	56 feet
Ein einsamer Kajakfahrer zieht seine Kreise im Grand Canyon.			
227964	476323	59 Grad	1900 feet
Erblicken Sie zwei einsame Reiter am Horizont.			
812122	722375	0 Grad	10000 feet
In den heißen Wüstensand wurde der Name FALCON 3 geschrieben.			
715552	-172701	0 Grad	7000 feet
Ein Schießstand mit sieben Zielscheiben lädt zum Schuß ein.			
990123	-800905	0 Grad	7000 feet
Ein Schießstand mit elf Zielscheiben.			
846508	-1601408	141 Grad	80 feet
In den Kurilen erblicken Sie hier das Traumschiff und das Monster Godzilla.			
1111070	74120	348 Grad	25 feet
Hier sehen Sie eine durch ein Erdbeben zerstörte Brücke (nur Instant Action).			

geben. Nach Abschluß der Eingaben springen Sie direkt an die gewünschte Stelle. In unserem Textblock "die richtige Koordinate" finden Sie einige interessante Orte, bei denen es sich lohnt vorbeizuschauen.

Die aufgezeigten Hinweise und die Vorgehensweise bei der Missionbildung können an dieser Stelle nur einen kleinen Einblick in diese doch sehr komplexe Simulation geben. Wer sich wirklich mit dem Falcon 3.0 ausgiebig beschäftigen will, der wird um ein intensives Studium der Handbücher und um eine Vielzahl von Flugstunden nicht herumkommen.

Wir haben in den letzten Ausgaben sehr viel über die unterschiedlichsten High-End-Simulationen berichtet, so daß wir Ihnen in der nächsten Ausgabe die Entscheidung etwas leichter machen wollen. Es treten gegeneinander an: der Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, der F15 Strike Eagle II von MicroProse, der Strike Commander von Origin und der Tomado von Digital Integration. Wir sagen Ihnen, welche Simulation für Sie in Frage kommt.

Welche Komponenten gibt es?

Mittlerweile gibt es von Spectrum Holobyte einige Komponenten auf dem Markt. Weitere sind bereits angekündigt. Alle einzelnen Missionen und Simulationen greifen auf das erwähnte System "Electronic Battlefield Series" zu und können so miteinander kombiniert werden: **Falcon 3.0** - Hiermit begann Spectrum Holobyte, die Ära der F-16 einzuläutern. Eindeutig eine der Referenzen im Bereich der High-End-Simulationen.

Operation Tiger Fighting - Daran anschließend folgte diese Erweiterung, die einige neue Einsatzgebiete (Japan, Korea und Palästina), interessante Missionen und eine aktuelle Version des Falcon 3.0 bietet.

MIG-29 - Die neueste Ergänzung baut auf den Falcon 3.0 auf. Nur können Sie jetzt auch mit einer MIG in das Geschehen eingreifen. Voraussetzung ist allerdings auch hier der Falcon 3.0.

Falcon Air Combat Trainer - Diese Ergänzung besteht aus einem Strategiebuch, einem Videoband und neuen Missionen für die Simulationenwelt von Spectrum Holobyte. Ende des Jahres soll sie erscheinen.

Worthog A-10 - Dies wird neben dem Falcon 3.0 die zweite eigene Simulation für das EBS-System sein. Voraussichtlich soll sie im zweiten Quartal 1994 erscheinen.

Für die nächsten Jahre sind dann weitere Simulationen und Erweiterungen geplant. Unter anderem steht auch eine Hubschrauber-Simulation auf dem Plan.



Der Falcon im Einsatz. Falcon 3.0 bietet auch eine hervorragende Außenansicht!

Damit bist Du unschlagbar!

Das Computer- und Videospielmagazin

PLAY TIME

MEGA-TITEL
Arnold Schwarzenegger
LAST ACTION HERO
Teil II
PLAY TIME QUARTETT
ULTIMA VII

Go Du einen Anzug, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig egal! PLAY TIME - das Computer- und Videospielmagazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In PLAY TIME erhältst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games, der beste Tips & Tricks-Teil und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es in dieser Heft das größte PLAY TIME-Karussell zum Gewinn! Teil 2 folgt zu Beginn des nächsten Monats, und...

DM 5,90

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab, damit an: COMPUTEC VERLAG, Abservice, Postfach 90 327 Nürnberg

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe frei mache, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

PLAY TIME

Name, Vorname

Strasse, Postleitzahl

PLZ, Ort

Telefon (für alle Rückfragen)

Datum

* Unterschrift (ich bestelle mit dieser Unterschrift, daß ich das 18-Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Abservice, Postfach 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum: 2. Unterschrift (ich bestätige von dieser Unterschrift, daß ich das 18-Lebensjahr vollendet habe.)

COMING UP!



Tactical Operations

Strike Commander befindet sich immer noch in den Charts, steht also immer noch in Ihrer Gunst. Da kommt die erste Missionsdiskette zum Strike Commander wahrscheinlich gerade zur rechten Zeit. Nach dem ausführlichen Preview in dieser Ausgabe erwartet Sie nächsten Monat ein fundierter Testbericht. Betrachtet man den Erfolg von Imperial Pursuit, so kann man Tactical Operations auch gute Chancen einräumen.



Tactical Fighter Experiment

Nächsten Monat ist es soweit: Das Tactical Fighter Experiment wird der deutschen Fachpresse vorgestellt - definitiv. Was man bereits vor zwei Monaten sehen konnte, war so gut, daß es sich bei Oceans Einstieg in die Welt der Flugsimulationen wahrscheinlich um das Spiel des Monats handeln wird. Näheres im nächsten Heft!



Simon The Sorcerer

Ein Adventure mit der Absicht zu programmieren, Monkey Island 2 zu schlagen, klingt schon vermessen. Wenn es dann aber auch noch ganz danach aussieht, daß dieses Ziel erreicht werden kann, steht die Softwarewelt Kopf. Simon The Sorcerer hegt echte Ambitionen, den Klassiker unter den Adventures vom Thron zu stoßen.

Impressum

Verlagsanschrift
Computer Verlag GmbH & Co. KG
Johann-Cramer-Str. 10
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion
Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "E!Games"
Johann-Cramer-Str. 10, 90 403 Nürnberg

Geschäftsführer
Christian Göttsch

Stellv. Geschäftsführer
Christian Müller

**Leitende Redaktions-
assistentin** für redaktionelle Arbeit und Anzeigenstell.
Kerstin Bärwald, Ulrike Meier

Redaktions-PC
Thomas Schmitt

Korrekturen und Bildredaktion
Barbara Aulinger, Eckhard Gehardt

Redaktion England
Tina W. W. W.

Redaktion Deutschland
Thomas Boman, Peter Frensch, Lars Engel, Hans Geyer, Alexander Göttsch, Wilfried Kuhn, Peter Kuschel, Erika Kuschel

Lay-out
Romy Rother, Simon Schmid, Rüdiger Schmid, Peter, Dieter Steinhaus, Sylvia Stangl

Stellv.
Simon Schmid

Geschäftsführer
Christian Müller, Dieter Steinhaus

Geschäftsführer
Karl Göttsch

Technik
Gert W. W. W.

Vertriebsleiter
Karl Göttsch

Verantwortung der Eigenanzeigen
Dieter Steinhaus

Anzeigenstellen
WZM Medienmarketing GmbH
Johann-Cramer-Str. 10
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 - 53 25 11 11
Fax 09 11 - 53 25 11 11

Druck
Telefon 09 11 - 53 25 11 11
Telefax 09 11 - 53 25 11 11
Fax 09 11 - 53 25 11 11

Druck
Göppel Druck GmbH, Tübingen/England

Abonnement
PC Games/Zeitschriften im Jahresabonnement
DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens
für ein Jahr.

Markenrechte und Programme
Alle der Verwendung von Markenrechten
haben wir uns die Erlaubnis der Verlei-
hung aus dem Druck in den von der
Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen, ihre Inhalte für die
Redaktion der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Rechtsnachfolge
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Verbreitung bedarf der
vorherigen schriftlichen Genehmigung
des Verlags.

Geschäftliche Hinweise
Alle auf der PC Games Online veröffentlichten
Programme sind urheberrechtlich geschützt.
Keine oder unvollständige Nutzung bedarf der
vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Der Verlag übernimmt keine Haftung für
irreführende Aussagen oder Schäden. Für den Inhalt
der Programme und die Software verantwortlich.

Verlagsdruck: 1000 Exemplare
Bei Lieferung im Paket zusätzlich 1000 Exemplare
Zustellgebühr

Die nächste
PC Games
erscheint
am 16. November
im Zeitschriften-
handel!